Vol.66

『バイオハザード2』『ゼノギアス』etc.徹底攻略大特集

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年2月13日発行（隔週金曜日発行）第4巻第4号通巻62号

電撃プレイステーション PlayStation

1998 2/13

特別定価540YEN



特別付録
「バックガイナー」特大ポスター

97年下期人気ソフト88タイトルを完全密封
究極保存版付録
116P 電撃攻略Station SPECIAL Vol.6 下巻
サガフロンティア／フロントミッション セカンド
ブレス オブ ファイアIII／同級生2
FFVIIインターナショナル／MOON etc.
最新ウラワザデータベース超拡大版収録

電撃特報
パラサイト・イヴ
新世紀エヴァンゲリオン
～鋼鉄のガールフレンド
エリーのアトリエ
～ザールブルグの錬金術士2
ファイナルファンタジーV
スターオーシャン セカンドストーリー

電撃攻略DX
14P バイオハザード2
●ついに発売の超期待作を、詳細警察署マップ付きで完全攻略
16P ゼノギアス
●発売直前でここまで徹底攻略！ ストーリー&システムを大解析
14P テイルズ オブ デスティニー
8P チョコボの不思議なダンジョン
トゥームレイダー2／グランツーリスモ／バックガイナー／スペクトラルタワーII

PlayStation

プレイ！ PlayStation '98

第9回 赤いぞ！バイオハザード2とネグリジェ姿の林さん

林さん、1998年始まりました。
林「始まりました！」
―おめでとうございます。
林「ありがとうございます」
―なんであんたがお礼言ってるんですか？
林「私が歌手デビューしたお祝いかと思った」
―あぁ、そういえばCMで「ラララ、プレイステーション」唄ってるらしいじゃないですか。なんでも、音楽プロデューサーが、ここまでヘタなのもめずらしいって驚いてたとか。
林「ホメても何も出ないわよ」
―ホメてない。…まあいいや。ではこの冬の大きな話題『バイオ2』について。
林「バイオ2―？」
―ダジャレはいいです。
林「いいですか」
―では早速。
林「へい。とにかく『バイオ2』は不気味です。ゾンビの群がウワーって襲ってくる。逃げても逃げてもしつこくついてくる。マジで怖い。どのくらい怖いかというと、ロックマン誕生10周年パーティーで感激のあまり泣きながらチューしてくれって抱きついてきたカプコンの偉い人、桑ニャンよりしつこくて怖い」
―それは怖い。
林「ビジュアルも半端じゃなく凄い。細かい部分にまで雰囲気があるのよ。リアリティを出すためにいろんな場所へ視察に行って、それをもとに舞台を創ったらしいわ。特にビール工場がいい感じで、とても熱心に視察したとか」
―ビール飲み放題だったからしいですよ。ところで、何より気になるのは女性キャラの服装なんですけど。
林「そういう歪んだあなたのために『バイオ2』ではショートパンツがより短くなった！…という予定が結局はもとのままに！」
―……。
林「他に聞きたいことある？」
―じゃあアイディアファクトリーの『スペクトラルタワーII』について。
林「これ、中で出てくる塔が1万階もあるから開発が大変だったんだって。納品の直前に6,753階でバグが出て『なんでこんなに階つくったんだよ』ってケンカになったらしいわ。もちろんバグは完全に直ってるし、ユーザーの皆さんも1万階だと登りがいあるわね。他には？」
―アートディンクの『ドミノ君をとめないで。』！
林「これ、ドミノ倒し型連鎖ゲーム。ドミノをパタパタ倒すことでいろんなイベントが起きるわけ。最後は街まで壊しちゃうのよね。楽しいぞ。それから『ドミノ君』っていうキャラクターがめちゃめちゃかわいい。すでにいろんなキャラクターグッズになってるから、街で見たら集めてみよう！」
―そういえば『ドミノ君』の完成打ち上げでアートディンクの人たちが六本木のクラブに出かけた時、某プログラマーはその場でお店の女の子と結婚の約束をしたらしいですよ。
林「おめでとうございます」
―今年は『バイオ2』に始まって『トゥームレイダー2』『ナイトメア・クリーチャーズ』『オーバーブラッド2』と怖い系のソフトがどんどん出てくる。そのへんのところで何か？
林「とにかく大作が揃ったって感じ。ビジュアルも凄いし、動きも凄い。スケールも凄い。世界観もしっかりしてる。それぞれ恐怖の演出は違うけど、とにかく怖い。マジで怖い」
―ネグリジェ姿の林さんより怖い！
林「…ホメても何も出ないわよ」
―…ホメてない。
ちなみに、『バイオハザード2』は美しいビジュアルと恐怖の演出がすばらしいサバイバルホラー。もはや説明も要らないと思うが、その恐怖は凄いぞ。しかもストーリーは練りに練られていて、まるで大作映画のようだ。恐怖ものが好きでない人も十分に楽しめる。これは、絶対、買いだ。

電気グルーヴが創ったDJ感覚音楽遊び！



グルーヴ地獄V
クソゲー
標準価格4,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント

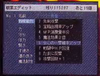


いやぁ、
あまりの恐怖に
髪の毛が白くなっちゃいましたよ。
ステハニー★林からのお★知★ら★せ
ぶ～。2月配布のプレプレVol.10
(プレイステーション・クラブ会員向け
CD-ROM)の内容が決定したの
よ～ん。な、なんと2枚組!
97年に放送されたCMがてんこ盛りに
なった超スペシャルCD-ROMがついてくるのよ!
キャー!ハッキリ言って、持ってない友達に自慢
できます。もちろん新作ゲームとかの
情報もバッチシ充実。今年からプレプレの
発行がドドーンと年6回に増えたことだし、
こりゃ、入らなきゃソンですぜ、プレイステーション・クラブ。
*「プレプレ」とは、プレイステーション・クラブ会員だけに送られるスペシャルCD-ROM。新作ゲームの情報とか人気ソフトの最強データが手に入ったりするぞ。
*プレプレもらうならプレイステーション・クラブに入ろう!お問い合わせはプレイステーション・クラブ事務局まで。TEL:03-3266-7830
(10:00～17:30、土、日、祝日は休業)
今月のタコゲー
タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームのことなり。
ついに登場!思いっきり走りまくろう!
FORMULA1 97
レーシングゲーム
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
飛ぶ!撃つ!走る!泳ぐ!登る!…凄い!
トゥームレイダー2
アクションアドベンチャー
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ビクターインタラクティブソフトウエア
1万階の塔。頂上には何があるのか!?
スペクトラルタワーII
RPG
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
アイディアファクトリー(株)
怖さだけじゃない。シナリオもスゴイ。
バイオハザード2
サバイバルホラー
CD-ROM 2枚組
標準価格6,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)カプコン
ダンスで対決。やけにハマります。
Bust a Move
Dance & Rhythm Action
ダンスゲー
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)エニックス
PlayStation®
新発売
標準価格 18,000円(税抜)
SCPH-7000
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

ASCII SOFT

大好評につき、売り切れたお店 再出荷

待望の「職業システム」がついに登場！転職も可能だ！



作成キャラクターは能力値以外にも、職業による特殊能力が設定可能。また、その職業になるための条件も設定できるので、「転職」を表現することもOKだ！

「場面パーツ」で特殊なシーンをラクラク表現！



「神殿」や「船」などの場面を完成した一枚絵のパーツで用意。君はただ設定するだけでOK！しかも背景を入れかえて、朝・昼・夜や遠い城、宇宙空間なども表現できる。

「フィールドマップ」システムが変更になった！

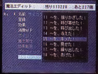


前作までは、フィールドマップでもダンジョンと同様にキャラクターが1コマずつ移動する方式だったけど、今回はフィールドマップ上には町や城などのポイントを示すマーカーを置き、ゲーム中はキャラクターの移動目標地点を指定して、そこまでキャラクターが自動で移動していく方式になったぞ。

今度は「魔法」だけじゃない、「必殺技」もあるぞ！



魔法はマジックポイント(MP)を消費して使う技だとすれば、必殺技はヒットポイント(HP)を消費する技。今回は、賢さ、魔法、必殺技、MP、HPなどの項目自体が変更できるので、例えば「MP」を「気合い」、「魔法」を「超能力」にして、「気合いを消費して超能力を使う」というような設定ができる。魔法や必殺技を使った時のメッセージ表記も変更可能だ。



『音楽ツクール かなで〜る2』から音楽データをコンバート！

プレイステーション版『音楽ツクール かなで〜る2』で作成した曲データをメモリーカードを介して『RPGツクール3』のBGMとして利用できるぞ。'98年2月発売予定・標準価格:5,800円(税抜)







「メッセージ分岐」「フキダシ」「画面エフェクト」などの豊富なイベントを用意！



RPGツクール3でねらえ！賞金1,000万円!!

第3回 アスキー エンタテインメント ソフトウェア コンテスト 開催

誰にでもチャンスはあるぞ!!

賞と賞金

グランプリ……………………1,000万円（1名）
準グランプリ…………………500万円（1名）
アスキーツクール作品賞……100万円（1名）
佳作……………………………50万円（若干名）
他にも各賞あり

応募〆切：1998年5月31日（当日消印有効）
問い合わせ電話番号：03-5433-7138
祝祭日を除く月曜日から木曜日の午後2時から午後5時まで。
電話の受付は応募期間内に限ります。
A·CONホームページアドレス：http://www.ascii.co.jp/digifami/

PlayStation

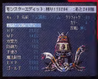
が続出したりもしましたが…、

完了!!

夢を加速する強力機能満載!!

初心者でもサクサク作れる分かりやすいシステムに、
ファン待望の新機能を実現した『RPGツクール3』は、
大好評につき売り切れ続出! しかし、再出荷も完了し、
今ならすぐにキミのオリジナルRPG作りの夢を実現できるぞ!!









「戦闘効果」は、さまざまなバリエーションを組み立てOK!

魔法の効果グラフィックは、火の玉や氷柱、十字架などのサンプル・グラフィックを回転・点滅・縦横の移動、拡縮させて、無限に近いパターンを作ることができる。また通常の攻撃グラフィックでも、アイテムに太刀筋を設定したりできるぞ。

魔法、モンスター、アイテムに属性を与えられる!

炎、水、地といった属性に名前をつけ、それぞれの属性を魔法、アイテムに付与させることができる。それに対して職業やモンスターに耐性や弱点を設定できるのだ。

オリジナルのグラフィックが作成可能だ!

グラフィック作成ツール「アニメティカ」を搭載。キャラクター、モンスター、オープニング・タイトルグラフィックを描いて、『RPGツクール3』のデータとして使用することができる。

新セーブシステムで、
メモリーカード数枚に及ぶ超大作に挑戦!

サンプルゲーム「gobli～ゴブリくんの冒険～」を収録!

ザコキャラのゴブリ君が、ボスキャラになることを夢見てがんばるRPG。いろいろなテクニックが使われているので、ぜひ参考にしてみてくれ!

オリジナルRPG作成ソフト

RPGツクール3

アスキーツクールシリーズ

プレイステーション専用ソフト

絶賛発売中!! メモリーカード 3ブロック

標準価格:¥5,800(税抜)

©1997 ASCII Corp. / 空想科学 / SUCCESS
©1997 Reiji Matsumoto



さらに詳しいことは、これを読もう! データも満載だ!

ファミ通編集部責任編集

大好評発売中

RPGツクール3 公式ガイドブック

A5判/価格:本体1,200円+税

アスキーエンタテインメント ホームページアドレス http://www.ascii.co.jp/et/

ASCII

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation

またまたヤツらが突っ込んできます。

チョロQ、みたび爆走。乞う御期待!!



"チョロQタウン"がビッグになって"チョロQシティ"に!! 今度は昼と夜があって、街の探索に影響があるぞ!

「探す」楽しみに「集める」楽しみが加わった!! チョロQ3では手に入れたボディーはすべて自分のもの!

チョロQ「100」「100」「100」計画発動!!登場車数が100! チューンナップパーツが100! そして・・・!

2月19日発売予定!

価格¥5,800(税抜)

価格は希望小売価格です。

電撃PlayStation
Vol.66 Feb.13,1998

TABLE OF CONTENTS

電撃特報

攻略StationDX

付録

GAME INDEX

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
1

パラサ
THE CINEM



気になる「EVE情報」をはじめ、

最先端のCG映像技術を駆使した、美しく、そして衝撃的な「恐怖」の表現が話題のシネマティックRPG『パラサイト・イヴ』。今回も、そんな注目の映像表現が盛り込まれた新着ムービーや、新たにわかった衝撃の事実、そして初公開のイベント情報など盛りだくさんで、本作の魅力に迫る！



EVEの新形態の存在が発覚…!



パラサイト・イヴ

3/19(予)
シネマティックRPG
▶価格未定 ▶スクウェア
▶MC(ブロック数未定)

イト・イヴ
ATIC RPG

イベント、NMCの最新情報も大公開!!

メリッサ・ピアスから…



▶髪と同じ茶色の瞳。このときは、ごく普通の美しい女性だった。

緑色の瞳の第1形態へ



▶EVE細胞の覚醒にともない、瞳の色が緑に変わり……。

新事実

"変異ミトコンドリア=EVE"は進化する…!!

オペラ女優メリッサ・ピアスの体内で目覚め、カーネギー・ホールにいた人々を炎に包み込んだ"EVE細胞"。覚醒した直後ですら圧倒的な力を見せた"彼女"は、なんと驚くべきスピードで進化を遂げることが判明した！第2形態のEVEは髪が逆立ち、下半身も異形の変化を遂げている。長く伸びた両腕の先には巨大な爪を持ち、その姿はまさに戦闘形態といった感じなのだ!!

そして EVE第2形態へ!



MOVIE

宿主の体組織をも自在にコントロールする"EVE細胞"。"彼女"の意志に従って液状化するメリッサの肉体はもはや人間のそれではない…

EVEの第2形態への進化。それはEVE細胞が、メリッサの細胞をコントロールできるようになったことを意味する。そして、EVEはその進化にともない、第1形態にはなかった新たな能力に目覚めるのだ。ここで紹介している新着ムービーでは、第2形態のEVEが人知を超えた能力を見せる様子が見事に描かれている。だが、このムービーからは、第2形態が直接的に、どのような脅威を人々に与えるのかはわからない。第1形態のような恐ろしい力を持っているとしたら……そしてこの先も第3、第4の進化を遂げ、人類を超越した能力に次々に目覚めていくのだとしたら……Ayaに勝機はあるのだろうか?



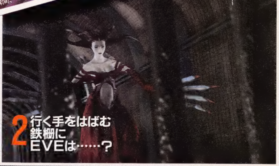
3 異形の腕がさらにドロリと形を変える!

次の瞬間、なんとEVEの腕がゲル状に形を変えた!



1 まがまがしく変貌し地下水道を行くEVE

▲第2形態の姿で地下水道を歩くEVE。周囲の状況から、異形と化した手を振り回すその体自体も明らかに巨大化していることがわかる。



2 行く手をはばむ鉄柵にEVEは……?

▲地下水道で行き止まりに来てしまったEVE。しかし、引き返す様子を見せない。行く手をはばむ鉄柵は、彼女の力でも曲げられそうもない代物だが……?



CHECK

これまでの情報から検証すると…
EVEの進化の速度は
まさに驚異的――!?



上の「The Alligator（アリゲーター）」との戦闘画面に注目してほしい。今回紹介しているムービーと場所的に同じなのだ。Ayaが黒いドレスを着ていることから、時間的にはカーネーギー・ホールの事件の直後。おそらく、EVEを追って地下水道へと降りたときに起こる戦闘なのだろう。もし今回のムービーが、このときの「EVEがAyaから逃げている場面」なのだとしたら、EVEは本当に驚異的な速度で進化を遂げるということになる。

EVEの未知なる実体に迫る 衝撃のムービー大公開!





●EVEはさらに、全身をゲル状に変化させて[illegible]をすり抜ける。[illegible]とした液体の質感が、リアルに伝わってくるシーンだ。



●鉄柵を通り抜けたあと、EVEはすぐにもとの姿に。こんなケース以外にも、[illegible]とのカムフラージュやAyaをかく乱する目的で、姿を変えることがあるのかもしれない!?

EVENT

各スポット間を移動する際に発生するパトカー内部でのイベントを紹介!



このRPGでは、捜査ポイントを移動するときに、Ayaとダニエルがパトカーの中で会話するイベントが発生する。その会話には、捜査に関する重要なヒントも隠されているらしい。ここではそんなパトカーイベントのいくつかを紹介するぞ。

SCENE 1 [カーネギー・ホール]→[Ayaの自宅]

事件の起きたカーネギー・ホールからの帰り道……

イヴの夜、惨劇が起こったカーネギー・ホールからの帰り道。Ayaは、ボーイフレンドの安否を気遣いつつも、引き寄せられるようにオペラを観に行った自分の行動に疑問を感じていた。

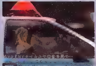


IN THE POLICE CAR…





◀▼一緒にオペラを観ていたＢＦを心配するAya。彼女もやっぱり女性なのだ。だが……。



▲オペラ観劇のきっかけは広告が気になったから?



▶ダニエルは、Ayaが事前に事件をかぎつけたのでは?と驚く。

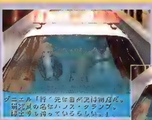
SCENE 2 [第17分署]→[アメリカ自然史博物館]

遺伝子学の権威・クランプ博士のもとへ

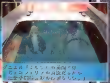
ミトコンドリアの情報を得るため、アメリカ自然史博物館に所属する遺伝子学の権威、クランプ博士に会いに行くAyaとダニエル。その車内で、2人は博士の経歴や性格などの情報を整理していく。

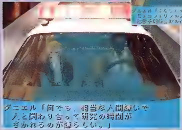


IN THE POLICE CAR…



◀▼クランプ博士の情報に詳しいダニエル。さすがに下調べは完璧だ。





◀博士は相当な偏屈者らしい。うまく情報が聞き出せるのか、不安だ……。

そして、セントラル・パークを捜査！

17分署からセントラル・パークに移動するパトカーイベントのあと、場面はEVEが目撃されたという現場に切り替わる。この場所ではEVEの足取りを追って、Ayaの追跡劇が繰り広げられるぞ。そして、初登場となる巨大NMC(新生ミトコンドリア生物)、"The Polar bear(北極グマ?)"との対決も待っているのだ。ここでは、そんなセントラル・パークでのイベントから戦闘までを紹介していくぞ。

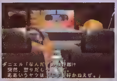
SCENE 3 [アメリカ自然史博物館]→[第17分署]

何の情報も得られず戻る2人。そのとき!

クランプ博士には会えたものの、何１つ有益な情報を得られず悔しがるダニエル。第17分署への帰路につくそのとき、2人の[illegible]



IN THE POLICE CAR…



▲博士の態度に不満のダニエル



▲そのとき、緊急の無線か……！

SCENE 4 [第17分署]→[セントラル・パーク]

再びEVEが出現!? すぐさま現場へと急行!

無線の内容は、セントラル・パークにEVEが現れたという報告だった。第17分署に戻り、EVE出現の正確な情報を入手した２人はパークに直行すべく、パトカーに乗り込む！

IN THE POLICE CAR…



▲意外な現場に疑問を抱く２人



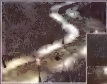
▲EVEの目的は果たして？



←マンハッタン最大の公園でAyaを待ち受けるものとは?

◀現場には"自然発火を引き起こす壁"が張られていた！ ダニエルを止め、Ayaは単独で潜入する。







↓動物園へと入ろうとするAya……

▼[illegible]に立つAya。ここの動物たちも、すでにNMCと化しているのかも？

↓そこへ新たな刺客が登場! 超巨大NMCがAyaを襲う…

▼動物園に踏み込んだAyaの前に、"The Polar bear"が立ちはだかる！ 死闘の幕開けだ!!





新NMC登場!!

The Polar bear

◀その巨体と鋭い爪で獲物を狙う狂暴なNMC。爪の攻撃をくらったら、ひとたまりもないだろう。上下に突き出た牙も脅威だ。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
2



あの「エヴァ」が

GAINAXオリジナルAVG『新世紀エヴァン

ついにPSでもあの子に会える!!





▶零号機で出撃する綾波の勇姿。「鋼鉄〜」にはＴＶ第８〜13話に登場したキャラが総出演！

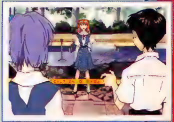


▶エプロン姿も初々しい料理実習中のマナとシンジ。なかなかイイ雰囲気のツーショット。



遂にPSに登場!

「新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド」移植決定!!



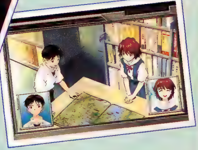












新世紀 NEON GENESIS EVANGELION エヴァンゲリオン 鋼鉄(こうてつ)のガールフレンド

'95〜'96年のTV放映以来、絶大な人気を誇ったアニメ「新世紀エヴァンゲリオン」。そのオリジナルエピソードを綴り、多くのファンを魅了したパソコン版AVG、『鋼鉄のガールフレンド』がPSに移植されるという情報をキャッチ！　今回は開発元のガイナックスより入手した最新画面写真とともに、作品の魅力に迫ってみよう。

新世紀エヴァンゲリオン
鋼鉄のガールフレンド

4月(予) AVG	▶¥6,800(予)　▶ガイナックス
	▶対応周辺機器未定

PS版『エヴァ』の見どころは？

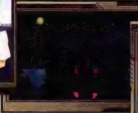
第3新東京市を襲った謎の爆発の翌日、シンジたちが通う中学に転校してきた少女「霧島マナ」。彼女はシンジに好意を寄せるが、そのあどけない笑顔には、ある秘密が隠されていた……。『鋼鉄のガールフレンド』はTVシリーズ第8～13話間の外伝的な設定で、シンジとマナを巡る物語をメインにTV本編のエピソードも体験できるAVGだ。切れ目なく流れるような展開が大きな特徴で、「ゲーム性」よりも「ドラマ性」を重視。従来のAVGとは一線を画し、アニメを見る感覚で楽しめる。制作はTVシリーズのスタッフが手がけており、画面クオリティは見ての通り。移植元であるパソコン版ではOVAクラスのCG＆ムービーが話題を呼んだがPS版も期待大だ！



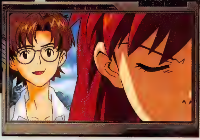
▲私服姿も愛らしいマナ。シンジと駅で待ち合わせということは、もしかしてデート!?　2人の関係がますます気になる。



▲いつもの通学風景。それぞれに勝手なことをしている辺りにキャラの個性がにじみ出る。



▼月明かりを受けて不気味に浮かび上がるシルエット。はたして使徒なのか、それとも…？



◀ちょっと不機嫌なアスカ。仏頂面はいつものことだけど、シンジを振り回す役目をマナに横取りされて不機嫌なのかも!?

綾波レイ（CV：林原めぐみ）



人であって人でない、過去を持たない少女

人類の敵「使徒」に唯一対抗し得る、人型兵器「エヴァンゲリオン」零号機のパイロット。感情の起伏が乏しく、性格は寡黙かつ冷静。必要がなければ他人と接触することもない。



CHECK 基になったパソコン版ゲーム『鋼鉄のガールフレンド』とは!?

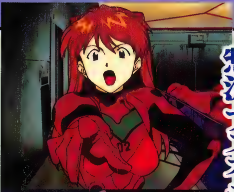
PS版の仕上がりは続報を待つとして、移植元のパソコン版がどのような作品だったかをチェックしてみよう。'97年秋に発売された『鋼鉄～』は、物語を楽しむために選択肢を極力制限したAVGだ。ガイナックスの総力が注がれた、高レベルのCG＆ムービーによる、ビジュアル＆ストーリーは、見る者を惹きつけて離さない魅力にあふれている。そのため、この作品を快適に楽しむにはハイスペックなマシン環境が要求された。もちろん、PSにはハードの性能差がないため、誰でも作品本来のクオリティを味わえるはず！



▲物語の状況に合わせた多彩なビジュアルも、魅力の1つだ。



▼連続した掛け合いが展開するため、ほかでは味わえない臨場感がある。



惣流・アスカ・ラングレー（CV:宮村優子）



過去に傷を負った誇り高き天才少女

「エヴァ」弐号機のパイロットで、ドイツ人とのハーフ。負けず嫌いな性格が難ありだが、飛び級で大学を卒業した才媛でもある。シンジとの微妙な関係にマナが加わって波乱の予感が…。

PS版はどうなる？ ガイナックスに直撃インタビュー!!

Q：本作のセールスポイントは何でしょうか？
A：TVアニメや劇場版など、本編では触れることのなかったホットなストーリーという味付けで本作を作り上げました。他ジャンルで表現できなかった「エヴァ」をふんだんに盛り込んでありますので、きっと満足していただけると思います。
Q：スタッフの方々の本作に対する意気込みをお聞かせください。
A：本家ガイナックスがお贈りするわけですから、移植のレベルとしては最高です。パソコンとPSでは性能が異なるので、単純比較はできませんが、TVアニメに迫るクオリティを目指しています。
Q：PSへの移植のきっかけは？
A：以前から移植希望の声が多かったというのが第一で、PSが移植に耐えうる性能を持っていたという点も大きいです。
Q：追加要素などはありますか？
A：残念ながら、今のところ予定はありません。あくまでも、オリジナルをPSファンに楽しんでいただく予定です。
Q：現在の移植状況はいかがでしょうか？
A：80%くらいです。もうあと一息なので、楽しみに待っていてくださいね。
Q：本作がガイナックスとしてのPS参入第1弾になりますが、PS参入にあたっての意気込みをお聞かせください
A：ガイナックスにしかできない作品を作り、1人でも多くのユーザーに楽しんでいただきたいと思います。
Q：最後に、DPS読者に対して、ひと言メッセージをいただけますか？
A：『鋼鉄の～』を皮切りに、新タイトルを続々と発表していく予定です。すべてのユーザーに新しい感動と、度肝を抜くような仕掛けのある作品を提供していきますので、応援してくださいね。

というように、現在いくつかの新タイトルも企画進行中というガイナックス今後の動向には、要注目だ！



碇シンジ（CV:緒方恵美）



自らを否定する内向的な救世主

作品の主人公で「エヴァ」初号機のパイロット。過去の体験と自らの思い込みが心に壁を作り、人との対話を苦手とする。本作では初めて女の子に好意を寄せられるのだが……。



気になる2人の関係は!?



霧島マナ（CV:?）

シンジに想いを寄せる謎の少女

シンジたちが通う第3中学に転校してきた、明るく活発な少女。自分に素直で好きな子には積極的だ。しかし、人恋しさに泣くような弱い一面もあり、一時の感情に乱されることも!?

新たな「エヴァ」の魅力に要注目!!

'98年ガスト新作スクープ3連発!!

電撃特報
DENGEKI SCOOP
3

●期待の新感覚RPG続編!!
●エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～(仮)

●召喚がカギとなる新RPG!
●黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～

●痛快A・AVGの決定版!!
●ロビン・ロイドの冒険(仮)

いきなりすごい情報が飛び込んできた！これは、ガストから発売される最新ソフトに関するもの。しかも3本同時だ。というわけで、今回はこの3本のソフトをひとまとめにして紹介するぞ。

1発目!! エリー～ザールブルグ

前作発売から8カ

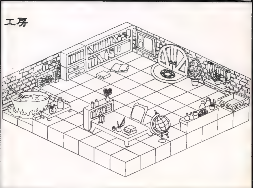
ATELIER ELI

主人公はエリーという女の子



「エリーのアトリエ」の舞台は、もちろん前作同様ザールブルグ。ヒロインは錬金術士を目指して遠い村からやってきた、エルフィールという女の子だ。前作の主人公・マルローネが通称マリーだったように、エルフィールもエリーと呼ばれている。それがタイトルになっているようだ。エリーは明るくておとなしい女の子だけど、「思いこんだら一直線」といった一面も持っているらしい。残念ながら、このエリーのイラストを入手することはできなかったが、今後の情報に期待していてほしい。

物語は、前作でマリーが無事卒業試験を終了した1年後から始まる。設定としては前作のエンディング1「伝説の人」が基になっているらしい。エリーはあることがきっかけで、ザールブルグの以前マリーが使っていた工房に住むことになる。今回登場する工房は増改築を施し、前作よりちょっと大きくなっているようだ。この工房を拠点にエリーがどんな活躍をするのか、今から楽しみだよね！



▶これが本邦初公開の工房の線画だ。前作より広いよね。

 ※ゲーム画面は「マリーのアトリエ」のものです。

のアトリエ
グの錬金術士2～(仮)

月！　ついに続編のタイトルが発表に!!

昨年の大ヒット以来、『マリーのアトリエ』の続編の情報が待たれていたが、ついにそのタイトルを極秘にキャッチしたぞ！　今回のヒロインは錬金術士を目指す女の子・エリー。さてどんなゲームになるのかな？

エリーのアトリエ
～ザールブルグの錬金術士２～（仮）

98年（予） RPG	▶価格未定　▶ガスト
	▶MC（ブロック数未定）

イベントに恋愛要素もちょっぴり入る!?

エリー以[illegible]ところ。[illegible]新しい冒険者を始めとしたさまざまなキャラクターが登場する。どうやら、新旧合わせて総勢30人近[illegible]ちろん、[illegible]武器屋のオ[illegible]に店を営業[illegible]あった人には[illegible]

それから、気になるのは各イベント。詳しいことはまだ全然[illegible]数が増えるという[illegible]るイベントも登場す[illegible]このゲームの世界観や[illegible]ブなものにはならないだろう[illegible]ほのかなロマンスを感じられる程度に止まるんじゃないかな？　でも前作に恋愛要素がまったくなかっただけに、これはとても嬉しい情報だよね。



◀今度は武器を鍛えることもできるらしいから、オヤジ大活躍だね。

自由にアイテムを作るオリジナル調合も!!



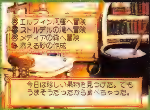
◀前作の調合が、今作は[illegible]

錬金術士をテーマにしたこのゲームには、多くのアイテムが登場する。その種類は前作の倍近く、約200種類を予定しているとのこと。もちろん、それに伴ってアイテム図鑑もボリュームアップするぞ。前作のように初回特典でシールとかが付くと嬉しいよね。

また、アイテム作成は大幅なパワーアップ[illegible]でアイテムを作成することができる。「レシピ調合」が前作と同じアイテム作成方法で、「ブレンド調合」は調合するアイテムの分量を自分で決められるもの。そして「オリジナル調合」は、プレイヤーがまったく自由に調合できるもの[illegible]これによって、本に載っていないアイテムを作ることができるようになるかもしれないぞ。これだけアイテム作成が奥深くなれば、自由度も広がりそうだね。

ほかのシステムもすべてパワーアップ!!

基本的に、システムはすべてパワーアップ[illegible]伝ってくれるというものだけど、今回は妖精[illegible]こと。[illegible]れから、前作では武器屋にグラセン鉱石を売ること[illegible]できたけど[illegible]することも[illegible]きるのか楽しみだね。さらに、戦闘シー[illegible]が改善されて敵キャラの顔が見えるようになる、全編フルボイスはそのままに[illegible]ープニング・エンディングにムービーが入る予定、と新要素はてんこ盛り。今後の情報に超期待だね!!



◀やっぱり黒い妖精さんを育てるのが基本かな？

『マリーのアトリエ』がプライズに登場するぞ!!

発売から８カ月経った現在でも、前作『マリーのアトリエ』の人気は健在。ＣＤドラマやトレーディングカード、フィギュアなどの関連商品に続いて、ついにプライズにも進出することになったのだ。『マリー』のプライズ商品が登場するのは、クレーンゲーム「とるとるキャッチャー」。気になる内容は、写真を見てもらえればわかる通り、『マリー』キャラのぬいぐるみだ。マルローネ、シア、妖精さん（残念ながら名前はわからない。ポックスかな？）、ぷにぷにの全４種類とのこと。ちなみに、ぬいぐるみ１個のサイズは高さ15cmほどだ。稼働時期は３月予定なので、あと１～２カ月もすれば、ゲームセンターなどでお目にかかれるだろう。



2発目!! 黒い瞳のノア ~Cielgris Fantasm~

召喚とリアルタイムバトルで魅せるファンタジーRPG！

黒い瞳のノア ~Cielgris Fantasm~	
98年(予) RPG	▶価格未定 ▶ガスト ▶MC(ブロック数未定)

クエスト型RPGで戦闘はリアルタイム

この「黒い瞳のノア」は、数多くある仕事から好きなものを選んで自由にプレイできる、いわゆるクエスト型RPGといった感じだ。ゲームの大きな目的は1つ（右のストーリー文参照）だけど、そこへたどり着くまでの道のりはプレイヤーが自由に行動できるようになっている。つまり、自由度は高いけれどやることはいっぱいあるから退屈しないってことだね。ゲームの進め方としては、都市で仕事の依頼を受けてお金を貯めて、強い魔法やアイテムを買ってキャラを強くしていくもの。仕事の依頼には、ほかの都市に手紙を届けることや、都市間を移動する商人の護衛、モンスター退治など、多種多様なものが登場するらしい。また魔法は街で売っていたり、ダンジョンの奥深くに眠っていたり、戦闘後に入手することができる。この魔法には、ファイヤーボールなどの「通常魔法」と、モンスターや精霊を召喚する「召喚魔法」の2種類があるぞ。「通常魔法」はもちろん、「召喚魔法」は戦闘に大きく関わってくるぞ。

戦闘画面は、敵と味方が向かい合ってバトルを行うサイドビューで、リアルタイムでコマンド入力を行うものになる。戦闘時には「召喚魔法」で呼び出したモンスターや精霊と、隊列を組んで一緒に戦うようになるらしいぞ。敵の構成や種類に合わせて物理攻撃中心のパーティにしたり、魔法攻撃が得意なパーティにしたりと、いろんな戦略が練られそうだ。召喚キャラのバリエーションにも期待が集まりそうだね。

Story

自分の身代わりに魔神の呪いによって石にされてしまった幼なじみの少年・ティスティーンを助けるために、主人公の少女・ノアが冒険の旅に出るという物語。冒険、剣、魔法というファンタジーの世界観にたっぷり浸れるRPGになりそうだ。



主人公 ノア

こんなキャラクターが召喚できるぞ!!

どのモンスターもとってもカワイイ。早くゲーム画面が見たいよね！





ノアが可愛いキャラクターを自在に召喚！

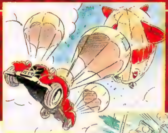
3発目!! ロビン・ロイドの冒険(仮)

謎を解き明かす楽しさ! 個性的なキャラ! どことなくレトロな雰囲気がイカス!!

ロビン・ロイドの冒険(仮)	
未定 RPG	▶価格未定　▶ガスト
	▶MC(ブロック数未定)





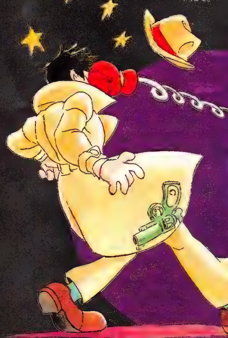


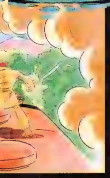
私立探偵が主人公の冒険活劇!

このゲームは、3Dポリゴンのフィールドを歩きながら謎解きをしていくAVG。主人公は私立探偵で、屋敷などの中に隠された物を探し出して話を進めていくものになるらしいぞ。3Dの表現は「ウエルカムハウス」で培ったノウハウを生かして作られるというから、かなり期待が持てるよね。時代設定は特定されてないけど、昭和30年代頃の少年マンガっぽい雰囲気と言えばわかってもらえるかな? だから、どこかノスタルジックだけどロボットが出てきたりもするらしい。物語は基本的に5話くらいの短編構成で、それが大きな筋でつながっていくというもの。また、1話目は沈没船、次は急行列車の中……というように、シナリオによって冒険する舞台が変わっていくものになるみたいだぞ。









電撃特報
DENGEKI SCOOP
4

『FFⅣ』衝撃の移植から1年、

FINAL FANTASY V

今度は『V』がPSに登場!!

ファイナルファンタジーV

春(予)	▶価格未定　▶スクウェア
RPG	▶MC(ブロック数未定)









早くもPSオリジナルオープニングムービー入手!

PS版『FFV』では、PS版『Ⅳ』と同様、オリジナル版の完全移植に加えて、オープニングとエンディングに新作ムービーを追加。今回は、そのオープニングシーンを大公開。『FF』シリーズの世界観を見事に再現した、そのクオリティの高さに注目だ。

昨年完全移植されて話題となった『FFⅣ』に続き、今度は『V』がPSに登場。FFシリーズのシステムの原点が、6年の歳月を経てよみがえる!

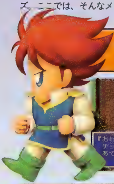
FINAL FANTASY V

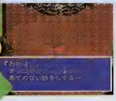
ファイナルファンタジーV

6年の時を越え、今よみがえる5人のキャラたち

シリーズとしては珍しく、『V』ではパーティメンバーの入れ替えがほとんどない。そのためか、キャラクターの印象がより一層強く残っている人も多いハズ。ここでは、そんなメインキャラクターの5人を今一度振り返ってみよう。

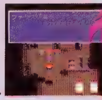
あてなき旅を続ける放浪の旅人「バッツ」





幼い頃から旅をしている天涯孤独の旅人。自由奔放な性格で束縛されることを嫌うが、正義感は人一倍強い。旅の中、知り合ったチョコボのボコと、あてのない旅を続けている。

海竜と心を交わす海賊の頭「ファリス」





数百人におよぶ海賊たちを率いる、若き首領。気性が激しく、一度狙った獲物は逃さない。5年前に知り合った海竜シルドラと、深い信頼の絆で結ばれている。

記憶喪失の老戦士「ガラフ」





記憶を失った老戦士。老いているとはいえ、歴戦の勇士を思わせる風格を持ち、剣の腕も頭の冴えも鈍ってはいない。

心優しきタイクーン王国王女「レナ」





すべての生き物を分け隔てなく慈しむ、思いやりのある王女。時としてムチャをしてでも、弱い者の命を救おうとする勇敢さも持ち合わせている。

国王である父から習った剣もなかなかの腕前で、近衛兵に劣らぬほど。

ガラフの心を受け継ぐ少女「クルル」



魔法を得意とする少女で、生まれつきモーグリなどの動物と話せる能力を持っている。唯一の肉親だった祖父のガラフ亡き後、彼が受け継いだクリスタルの心を引き継ぐことになる。

FFシリーズ独特のシステム、その原点は『V』に！

ジョブチェンジ＆アビリティシステムはココから始まった

数多くの個性的な職業（ジョブ）から好きなものを選べて、いつでも転職できるジョブチェンジシステム。そして、一つのジョブで経験を積むことで、そのジョブ特有の特技や特性（アビリティ）を覚えていくアビリティシステム。覚えたアビリティをほかのジョブに"くっつける"ことで、自分好みのキャラを作り上げることを可能にした。このシステムは、『V』で初登場し、以降のシリーズに多大な影響を与えることになる。この『V』は、まさに、シリーズのシステムの原点といえる作品なのだ。

ファイナルファンタジータクティクス



▶この２つのシステムを最も色濃く受け継いでいるのが、おなじみの『FFT』だ。

▼『FFⅦ』のマテリアシステムも、アビリティシステムを発展・進化させたものと言えるだろう。



FFⅦ



電撃特報 DENGEKI SCOOP 5

クロード・C・ケニー

偉大な父に対する自らの反抗心に、戸惑い悩む19歳の少年



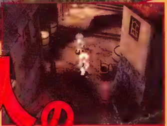
PROFILE

SFC版に登場したロニキス・J・ケニーの実の息子。父の勧めでいやいやながらも銀河連邦の士官学校に通っている。格闘術を習っているが、これも父に半ば強制された形で始めたものなので、本人自身も身に付いていってるとは思っていない。現在、父への反抗心を持っている。

年齢	19歳（1月23日生まれ）
身長・体重	175cm・68kg
得意なこと	遅刻、サボリ、格闘術（一応、習っているので）
好きなもの	食べ物全般、コンピュータゲーム
嫌いなもの	連邦士官という職業、勉強全般
好きなタイプ	活発で明るくて元気な娘
外見的特徴	■髪型…印象的な金髪のサラサラヘア。 ■服装…軽快なイメージを思い起こさせるスポーティーなもの。 ■見た目…とくに際だって勇者のような雰囲気が漂っているというわけでもない。現代の街を歩いていたらよく見かけるような、ごく普通の少年である。
攻撃方法	基本的には、剣を用いた切り込み型の戦法を取る。格闘術を習ってはいるが、戦闘時にはあまり意味をなさない。

徐々に明らかになっていく"第2"のストーリー





2人の主人公を独占初公開

大好評を博したSFC版発売から1年半、強力なパワーアップを遂げ、第2の『スターオーシャン』がついに登場する!! 注目は、なんと言っても男女2人からプレイヤーキャラが選べ、互いに反映しあう2つのストーリーが体験できるという新要素「ダブルヒーローシステム」。今回は、このシステムを形作る2人の主人公をどこよりも早く徹底紹介する!!

スターオーシャン セカンドストーリー

STAR OCEAN™ THE SECOND STORY



PROFILE

銀河連邦の航宙図にも載っていない惑星エクスペルに住む少女。普段は想像力豊かで夢見がちな性格だが、窮地に追い込まれると大胆不敵になる。強気で、積極的なところもある。でも基本的には、やはり女の子。複雑で微妙な部分も持ち合わせているようだ。口癖は「可愛くないわね」。

年齢	17歳（地球歴でいうと5月13日生まれ）
身長・体重	161cm・45kg （スリーサイズ：B79／W59／H83）
得意なこと	料理、治癒、体術
好きなもの	神護の森、可愛いもの
嫌いなもの	可愛くないもの
好きなタイプ	一緒にいて楽しい人、安心できる人
外見的特徴	■髪型…鮮やかなブルーの髪を肩ぐらいまで伸ばしている。 ■服装…民族衣装のような軽快な服装。体術を使用するため、手足の自由がきくものを好んで着る。 ■見た目…おてんばで活発というイメージが強い。
攻撃方法	特殊能力である治癒の力を使用しつつ、殴る蹴るが基本の体術を駆使して戦う。ちなみに、本作では治癒の力を持っているキャラが少ないため、戦闘時の彼女は最も忙しく働く（?）ことになりそうだ。

レナ・ランフォード

不思議な治癒能力を持つ大胆不敵かつ夢見がちな少女

STORY

運命の出会いから2人の冒険が始まる!

[illegible]

スターオーシャン セカンドストーリー

3月下旬(予) RPG ▶価格未定 ▶エニックス ▶MC(ブロック数未定)

会話画面も初入手!

ここがストーリーの中心となる!?

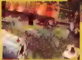
ゲームの4つの舞台を紹介!

[illegible]

アーリア

ゲームを始めてから最初に行くことになるという、惑星エクスペルにある森に囲まれた村。レナが住んでいる村でもある。



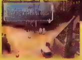


▲レナを「おねえちゃん」と呼ぶこの少女は、レナの妹？
◀レナの周りを飛んでいるのは、妖精に見えるが……？

サルバ

アーリアの北東にある鉱山の町。ここで取れる鉱物は各地に輸出されている。交易も盛んでアーリアとも交流がある。





▲鉱山内部の道で、たたずむレナ。この先には……
◀町中での会話場面。彼も出稼ぎなのだろうか？

クロス城下町

アーリアやサルバがあるクロス大陸のなかでも最大の町、それがこのクロス城下町だ。商工業、交易などのすべてが盛んだ。



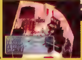


▲エクスペルに自然災害が多発するようになってしまったことを嘆く酒場の客。
◀石畳の町中を歩くクロード。

クロス城

城下町の北にそびえる。天然の要塞とも呼べるような山々や森に周囲を囲まれており、城としての立地条件は最高と言える。





▲城の内部。中に進もうとしているクロードの目的とは？
◀姫、王子……物語に深く関わってくる人物になりそう

DENGEKI SCOOP ▼ スターオーシャン セカンドストーリー


あたいが力になれるなら。
PlayStation
SQUARESOFT
株式会社スクウェア


この世の裏に、常世あり。
ソウカイギ
双界儀
シンプルな操作で多彩な技を繰り出せる。
発売日未定
©SQUARE／YUKE'S



●SLPS-01272　●プレイステーション用ソフト　●メモリーカード：1ブロック使用　●デュアルショック対応　●ジャンル：アクション／アドベンチャー

標準価格（予価）：¥5,800（税抜）

「天誅」体験プレイキャンペーン

サウンドトラックCDプレゼント

実施期間 2/12〜2/26

忍者アクションゲームの決定版「天誅」が、一足先にプレイできます。右記の体験プレイ実施店にて、2/12〜2/26まで開催します。
ゲーム終了時に表示される「合言葉」で天誅サウンドトラックCDが当たります。

応募方法

「天誅」体験プレイ実施店に置いてある応募ハガキに、体験版のゲーム終了に表示される「合言葉」と必要事項を記入の上、50円切手を貼って応募して下さい。抽選で、500名様に「天誅オリジナルサウンドトラックCD」をプレゼント致します。なお、締切は2月28日消印有効です。発表は、発送をもってかえさせて頂きます。

※右記の実施店以外で体験された方は、
官製ハガキに氏名、年齢、住所、「合言葉」を明記の上、ご応募下さい。

応募先

〒150-0002 東京都渋谷区渋谷1-11-12 諸戸ビル3F
（株）ソニー・ミュージックエンタテインメント
マルチメディアグループ
「天誅サウンドトラックCDプレゼント」係

※「天誅」体験プレイ実施店以外のお店では、
体験版の放映を行なっていないお店もございます。ご了承下さい。

制作：アクワイア　発売元：株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

「天誅」体験プレイ実施店

キャンペーン実施期間 2/12～2/26

●北海道
宝島王国帯広店
DEPOツクモ2番街
YES札幌ゲームスクエア
YES手稲ゲームスクエア
YES北見ゲームスクエア
ジョイポート本店
おもちゃの平野 琴似駅前店
長崎屋 札幌店OFF館
コープさっぽろ 湯の川店
ホビー中標津店
ヨシダ
カメレオン倶楽部 新橋店
カメレオンクラブ琴似店
カメレオン倶楽部 帯広店
カメレオンクラブ 函館港町店
メディアシティBOM札幌川沿店
メディアシティBOM釧路店
ブルート 岩内店
ゾーン 前田書籍館
TVパニック 登別店
●青森
模型倶楽部
ルルイエ トム店
●岩手
ファンシーダック
夢の星
ピーランド 釜石店
カメレオンクラブ 前沢店
TVパニック 一関店
●宮城
シーガル泉バイパス店
三遊館 中山店
カメレオンクラブ 小牛田店
●秋田
ゆにこん堂
ジャスコ 御所野店
加賀谷書店 仁井田店
ブックシティピア
●山形
キャロットランド 新形店
●福島
シーガル郡山店
メディアシティBOM福島店
モリタミュージック
●茨城
イトーヨーカ堂 新土浦店
カメレオン倶楽部 水戸千波店
●群馬
あなはら新田店
ファミコン大王 渋川店
カメレオン倶楽部 箕輪店
カメレオン倶楽部 新太田店
ファミコンショップ桃太郎 玉村店
●埼玉
ソフマップ 大宮店
エブリディ 上尾店
りんでんぼうむ
おもちゃのパピー
トステムビバ草加店
長崎屋 大宮店
アンドウトーイ
ジョイフルクラブ金子屋 春日店
カメレオン倶楽部 川越店
カメレオン倶楽部 岩槻店
カメレオン倶楽部 春日部店
カメレオン倶楽部 せんげん台店
カメレオンクラブ 東大宮駅前店
スーパードキドキ武蔵浦和店
ドキドキ冒険島南浦和本店
メディアシティBOM深谷店
ファミコンショップ桃太郎 北坂戸店
ファミコンショップ桃太郎 飯能店
ファミコンショップ桃太郎 草加店
ファミコンショップ桃太郎 行田店
ファミコンショップ桃太郎 深谷店
TVパニック 所沢店
●千葉
Game壱番館
Game壱番館六高台店
オフタイム習志野店
メディアバレー千葉店
イトーヨーカ堂 船橋店
イトーヨーカ堂 津田沼店A
長崎屋 船橋店OFF館
カメレオンクラブ MAX流山店
カメレオン倶楽部 君津店
カメレオン倶楽部 東寺山店
カメレオンクラブ 長沼店
ディスクユニオンぴゅう柏店
ブルート 浦安堀江店
ブルート 行徳店
すばる書店 佐倉店
Bストア薮塚

●東京
キムラヤ・サンストリート店
ムラウチAVC館
ゲームズマーヤ
トミヒサムセン
九十九電機・ソフト8号
メッセサンオー・本店A館
ヤマギワ ソフト館
石丸電気・ゲームワン
新宿TSUTAYA
ラオックス ザ・コンピュータゲーム館
ソフマップ 本店
ソフマップ 11号店
ソフマップ 13号店
オフタイム青梅新町店
マルチメディア館 池袋店
マルチメディア館 五本けやき店
マルチメディア館 春日店
横井玩具店
高砂屋
ココキヤ玩具店
ファミコンプラザチャンプ
TVゲーム&ホビーGET
ベビーランド
アイワールド 東大和店
メディアバレー町田店
ユニー イースト21店
イトーヨーカ堂 大井町店
イトーヨーカ堂 亀有店
イトーヨーカ堂 エスパ昭島店
おもちゃのきりん
大成堂 本店
カメレオン倶楽部 武蔵小山店
カメレオン倶楽部 用賀店
カメレオン倶楽部 綾瀬店
カメレオンクラブ 西葛西店
カメレオンクラブ 荏原中延店
カメレオン倶楽部 千歳烏山店
カメレオン倶楽部 八王子店
カメレオンクラブ ミノワールド店
カメレオンクラブ 久米川店
BOM町田 小川店
メディアシティBOM町田旭町店
トップボーイ TSUTAYA東村山店
トップボーイ 府中さくら三番館店
新星堂ハイパーポップロンロン店
山野楽器ビューターラビット
タワーレコード渋谷
新星堂錦糸町そごう
ファミコンショップ桃太郎 福生店
ディスクユニオンぴゅう吉祥寺店
ディスクユニオンぴゅう国立店
ディスクユニオンぴゅう上野店
ブルート 葛西店
ブルート 船堀店
マルコン 高島平店
ALIVE 竹の塚店
TVパニック 赤羽店
すばる書店 雄ヶ谷店
チャートランド 世田谷店
TVパニック 蒲田店
TVパニック 永山店
TVパニック 武蔵小山店
●神奈川
オフタイム荻野店
マジカルガーデン横浜山手台店
マジカルガーデン相模原店
丸井 川崎店
アイワールド 相模原店
ピアこばやし 金沢文庫店
イトーヨーカ堂 鶴見店
イトーヨーカ堂 上大岡店
DO-! ComDock溝の口店
DO-! 相模原店
DO-! 茅ヶ崎店
DO-! 中山店
DO-! 小平店
DO-! 伊勢原店
トライスリー 横浜ビブレ店
カメレオン倶楽部 PATあやせ店
カメレオン倶楽部 蒔田店
メディアベイ 鶴ヶ峰店
ソフトランドぶんぶん 元住吉店
ソフトランドGARAGE 新丸子店
ぶんぶん 南ヶ丘遊園店
ソフトランドGARAGE 白楽店
ソフトランドSerpenters 鶴見店
テレビっ子あざみ野店
おいでデンキ ソフトハウス Come On!
トップボーイ 大和店
トップボーイ 大船店
トップボーイ VINA1店
すみやMI平塚山下店レコード
すみやMI横須賀佐原店
ディスクユニオンぴゅう本厚木店
ブルート さつき橋店
JACK&BETTY
●山梨
オフタイム韮崎店
おもちゃのマルちゃん
カメレオン倶楽部 甲府店
ユ-ビック
●長野
カメレオン倶楽部 石芝店
カメレオン倶楽部 塩尻店
笠原書店
メディアポートニシザワ 野沢店
●新潟
宝島 万代本店
メディアパワー・PIC
COMG! 内野店
COMG! 小針店
マジカルガーデン新潟東店
ジャスコ 長岡店
カメレオン倶楽部 木田店
カメレオン倶楽部 十日町店
●富山
シャトル 二口店
シャトル 高岡中川店
シャトル 礪波店
●石川
宝島王国金沢本店
カメレオン倶楽部 工大前店
カメレオンクラブ 鳴和店
GROOVE!金沢本店
●福井
宝島王国福池店
宝島王国二宮店
KaBoS 敦賀
●岐阜
ブルート 各務原店
ブルート 羽島店
●静岡
マジカルガーデン清水店
マジカルガーデン千代田店
ドリーム
すみやMI沼津BP店
ブルート 新居浜泉川店
ブルート 安西店
ブルート 静岡西口店
ブルート 川合店
TVパニック イケヤ高林店
●愛知
ポニーランド 中村店
サウンドベイ 植田店
あおい書店 蒲郡店
ファミラン 岡崎店
ファミーズ 共和店
ファミーズ 富木島店
ヤマギワソフトナディアパーク
ドルフィン山本
MAG MART 松中店
MAG MART 平安通店
MAG MART 当知店
マジカルガーデン豊田インター店
マジカルガーデン豊田248店
マジカルガーデン一宮北店
マジカルガーデン豊川店
マジカルガーデン中村店
マジカルガーデン守山店
トイショップ一休さん
細南店スーパーランド
ドリームランド 本店
おもちゃの宝島 昭和橋店
おとわや かりがね店
ホビーショップつぼい
おもちゃのデンマーク 江南店
イトーヨーカ堂 安城店
イトーヨーカ堂 鳴海店
メディアシティBOM豊橋/牧野店
ヤマト楽器精文館
GROOVE!本店
白樺書房
キャット 中川店
●三重
メディアベイ 鈴鹿店
メディアベイ 鈴鹿ハンター店
あおい書店 鈴鹿店
(株)アルトラ Y2スクエア
ファッミコンランドチャンプ松阪店
ポニーランド 中村店
ジャスコ 白子店
TVパニック F1マート 七和店
TVパニック F1マート 笹川店
●滋賀
マジカルガーデン堅田店
ブックボックス
●京都
TSUTAYA西院店
マジカルガーデン野田川店
熊本玩具
タカラトーイ
龍夢堂
サントイズメディアワン
うめだ 宮津店
うめだ 峰山店
カメレオン倶楽部 東舞鶴店
中川無線 京都店
TVパニック 京都北大路店
TVパニック 長岡天神店
●大阪
TSUTAYA東香里店
TSUTAYA梅田堂山店
ニシダヤ 藤井寺店
三協商事レオ
メークフレンド ホワイティウメダ店
メークフレンド ナンナンタウン店
メークフレンド ナインモール店
メークフレンド ナンバウォーク店
ハナマス
カメレオン倶楽部 あびこ店
カメレオン倶楽部 高石店
ソフマップ 大阪3号店
ソフマップ 大阪4号店
ソフマップ 大阪7号店
マルコン 江坂店
ソフトハウスアルゴ くずは店
ソフトハウス I.O店
Dr.ムー 四条畷店
Dr.ムー 東大阪店
Dr.ムー 楠葉店店
TVパニック 高槻店
ワンダーパニック 小林店
TVパニック 茨木店
TVパニック 吹田店
ワンダーパニック 山田東店
ワンダーパニック 豊中店
TVパニック あべの店
ワンダーパニック 池田店
TVパニック 香里園店
●兵庫
ニシダヤ 西神戸店
マイカル 明石サティ店
マイカル ジェームス山サティ
カメレオン倶楽部 播磨店
ソフマップ [illegible]
遊コン [illegible]
[illegible]ニック 板宿[illegible]
[illegible]ニック 三宮[illegible]
[illegible]クラブ
[illegible]パニック 武庫[illegible]
[illegible]OMES
●奈良
[illegible]ダーパニック [illegible]
[illegible]ニック 大和[illegible]
[illegible]
ミノスケ 本店
ミノスケ 国体道路本部店
●島根
ブルート 出雲北店
●岡山
遊コン 表町メディオ
[illegible]
[illegible]
[illegible]
ブルート [illegible]
マルコン 白島店
ハイパーブルート 五日市店
マルコン 井口店
マルコン 五日市店
●山口
カメレオン倶楽部 徳山中央店
[illegible]
[illegible]
ブルート 新南岩国店
●徳島
ゲームランドゼロ 徳島西店
鳴門/[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]ーション豊島店
[illegible]
[illegible]しや百貨店本店
[illegible]レオン倶楽部 [illegible]
カメレオンクラブ 鴨川店
カメレオン倶楽部 [illegible]
カメレオンクラブ 余戸[illegible]
[illegible]ラブ [illegible]
●高知
アダチトーイ おもちゃやケンちゃん
●福岡
[illegible]ーこっく 久留米本店
COMG!那珂川店
[illegible]
[illegible]
ハイパーブルート 空港[illegible]
ブルート 御笠原店
TVパニック 黒崎店
スタジアム 箱崎九大前店
●長崎
遊ING長崎店
●熊本
[illegible]
[illegible]
[illegible]パーブルート 熊本[illegible]店
●宮崎
[illegible]ライスリー 宮崎ボンベルタ店
メディアシティBOM宮崎江平店
TVパニック [illegible]
[illegible]
[illegible]ックス 国分店
[illegible]ちゃマン[illegible]
[illegible]の店 [illegible]
[illegible]スミスミ 南港店
[illegible]ミスミ 与次郎[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。


PlayStation
願いはとどく、それが僕の真実だから…
遊びやすい親切簡単SLGと
ADVモードが紡ぎだす
完全オリジナルストーリー
超美麗アニメーション
ムービーを大量搭載
スーパードラマチックSLG
バックガイナー
よみがえる勇者たち
覚醒編「ガイナー転生」
絶賛発売中
バックガイナー
〜よみがえる勇者たち〜
飛翔編「うらぎりの戦場」
98年春発売予定
バックガイナー
〜よみがえる勇者たち〜
完結編「そして、明日へ」
98年夏発売予定
©VING
VING
ビング株式会社,東京
〒141 東京都品川区上大崎1-21-5
ユーザーサポートTEL.03-5423-3283


攻略Station DX
How to win
バイオハザード2
テイルズ オブ デスティニー
ゼノギアス
チョコボの不思議なダンジョン
トゥームレイダー2
グランツーリスモ
バックガイナー
スペクトラルタワーII
イラスト／祥人

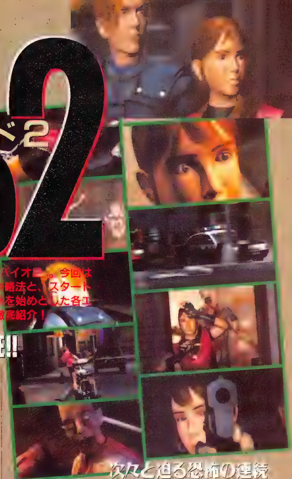
BIO HAZARD 2

ゲームの序盤はこうして生き残れ!! バイオハザード2

バイオハザード 2

発売中	▶¥6,800 ▶カプコン
	▶MC(2ブロック)

ついに発売された「バイオ2」。今回はこのゲームの基本攻略法と、スタート地点となる、市街地を始めとした各エリアをキャラ別に徹底紹介！



次々と迫る恐怖の連続 レオンとクレアの運命は…!?

『バイオ2』独自のシステムを再検証!!



▲今回から追加されたキャラ固有装備アイテム。これは、最後まで何度でも使えるアイテムなのだ。

ザッピング

『バイオ2』では、例えばレオン→クレアというように、2人続けてクリアすることでストーリーが完結する。しかも、先にプレイした主人公の行動が、次の主人公に影響を与えるのだ。



▲クレアを先にプレイした場合、この先には進めないのだが……。



▼レオンが先なら、トレーラーはすでに移動済みなので、先に進めるようになる!?

武器の強化

レオン編に限り、強化パーツを入手することで武器をカスタマイズすることができる。ハンドガンが連射可能になったり、ショットガンの破壊力が増したりするのだ。



▲強化パーツはどこかに隠されている。レオン編は、これを探すのも楽しみの1つ



▼強化した武器は見た目も変化する。その性能も、それまでのものを遥かに上回るぞ。

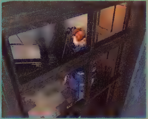
『バイオ2』を始める前に…

事の発端は2カ月前。町外れの洋館に、猟奇殺人犯がいるという情報がラクーン市警にもたらされたことから始まる。この情報を受けたラクーン市警は、特殊部隊S.T.A.R.S.を調査に向かわせる。そこで彼らが見たのは、ウィルスによってゾンビ化した人や犬の姿だった……。だが、仲間のほとんどを亡くしながら命懸けで洋館を脱出したS.T.A.R.S.隊員クリス、ジル、バリーたちの話を信じるものは誰もいなかった。そして今、新たなる惨劇が、ラクーン市を襲おうとしていた……。『バイオ2』は、ここから幕を開けるのだ。



▶行く手を阻むゾンビの群れ、群れ……。もはや、ラクーン市は都市としての役割を果たさない。恐怖の夜、再び・・・

悪夢の戦いへと身を投じるプレイヤーに贈る『バイオ2』基本システム講座



◀場面ごとに自動的に切り替わる視点。これがより恐怖を駆り立てる!?

1 攻撃

敵に攻撃するための操作は少々複雑。R1ボタンを押して構え、◎ボタンで攻撃という手順を踏むことになるのだ。なお、R1ボタンを押した瞬間、もっとも近くにいる敵へ自動的に照準が合わされる。別の敵に照準を合わせたい場合は、そのまましL1ボタンを押せば順に狙いが変わるぞ。また、弾丸が切れたら、アイテムウインドウを開いて弾丸と銃を組み合わせれば補充できる。





◀例えばこんな風に敵に背を向けていたとしても……。
▼R1ボタンを押せば自動的に振り返って狙いをつけてくれるのだ。



上下への撃ち分けも可能!!

◀R1で武器を構えたら、✚キーの上を押しながら◎ボタンで上に向かって、✚キーの下を押しながら◎ボタンで下に向かって攻撃することができる（ただし、一部の武器を除く）。天井にいる敵や、地を這う敵にはこうして狙いをつけ、攻撃しよう。

2 ふりほどき

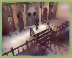
ゾンビなどの敵に組みつかれたら、✚キーをガチャガチャして暴れることでゾンビを突き飛ばし、振りほどくことが可能。振りほどかないと、いつまでも連続してダメージを受け続けてしまうので、組みつかれたら何はともあれ暴れよう。



◀足元にまとわりつかれたときも同様。また、一部のゾンビ以外の敵の攻撃に対しても有効。

3 移動

どんな視点であっても、✚キー上で前進、左右で方向転換、下で後退することは変わらない。視点がガンガン変わるのでつい混乱しがちだが、自分が主人公になっていると考えれば、おのずとこの独特の操作感にも慣れることができるはず。



▲例えば画面下に向かいたい場合でも、✚キーは上に入力する。



▲⊗ボタンを押しながら✚キー上でダッシュ。重要なテクニックだ。

4 調査

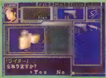
R1ボタンを押しながら◎ボタンを押すと攻撃になるが、◎ボタンをただ押しただけだと、主人公の目の前を調べることになる。物を拾うなど、アイテムの入手はこうして行うことになるのだ。また、例えば扉を開けたり階段を上ったりするときも、その目の前で◎ボタンを押す必要があるぞ。



◀▼アイテムは非常に小さいので、ぱっと見にはわかりにくい。怪しげなところでは◎ボタンを連打だ。



▶アイテムを手に入れたら、アイテムウインドウを開いて調べよう。

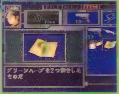


5 回復

このゲームでは、RPGでいう宿屋のようなものは存在しない。体力を回復するためには、ところどころに落ちているアイテムを使う必要がある。ただし、これらのアイテムは無限ではないので、計画的に使わないとすぐに行き詰まってしまうぞ。



◀体力を全回復するアイテム、救急スプレー。序盤ではかなりの貴重品だ。使うときは慎重に。



▶ハーブでも体力を1／3回復することができるが、調合（組み合わせ）で効果がアップ。

ハーブ調合薬の効果

- ●グリーン＋グリーン＝体力2/3回復
- ●グリーン＋グリーン＋グリーン＝体力全回復
- ●グリーン＋レッド＝体力全回復
- ●グリーン＋ブルー＝体力1/3回復&毒消し
- ●グリーン＋レッド＋ブルー＝体力全回復&毒消し



レオン・S・ケネディ

燃える正義感で悪夢に挑む新米警官



着任早々の大遅刻で、今回の惨劇の[illegible]遇したレオン。彼はラクーン市警に配属されたばかりの実戦経験などまったくない新米警官。はたして彼は、この惨劇の中から生き残ることができるだろうか──

クレア編より登場する敵が多い!効率よく弾薬を使って行こう!!







レオン固有装備アイテム ライター

アイテム欄に関係なく、レオンが常備しているのがライター。暖炉などに火をつけることが可能なアイテムだ。これを利用する仕掛け（それもストーリー展開に関わるもの）もいくつかあるので、ライターの存在は常に頭の片隅に置いておくようにしよう。



<登場人物>

パートナー エイダ・ウォン



前作の洋館事件で消息を絶った恋人のジョンを探しにラクーン市へやってきた中国系アメリカ人の女性。抜群の射撃技術と、人並みはずれた行動力を併せ持つ。

情報通のジャーナリスト ベン



レオン編にのみ登場する、今回の事件のカギを握っているであろう男性。フリーのジャーナリストで、かなりの切れ者らしい。現在は警察署地下の留置場に、自ら進んで拘置されている。初めてレオンに会ったときは、今1つ協力的ではないが……。

レオン使用武器

コンバットナイフ 攻撃力 1



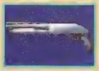
使用回数に制限のない唯一の武器。ただ、今回のゾンビにはナイフ攻撃が効きづらいため、これのみで渡り合うのは至難の業だろう。

ハンドガン 攻撃力 8



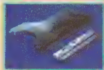
H&K VP70。9㎜パラベラム弾を使用するハンドガン。ハンドガンの弾を1度に18発まで装填可能。反動が小さく扱いやすい。

ショットガン 攻撃力 30



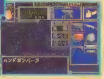
レミントンM1100。広範囲に攻撃が可能。接射すれば集弾率がアップし、破壊力が増す。ショットガンの弾を5発まで装填可能。

ハンドガンパーツ 3連射が可能になる



H&K純正のホルダー。H&K VP70に組み合わせることで、フルオート3連射が可能になる拡張パーツ。

◀▼レオン編のみの特権、武器のカスタマイズ。パーツを入手したら早速組み合わせて、武器の強化を図ろう。今回紹介するのはこれだけだが、ほかにもいろいろ存在するぞ。

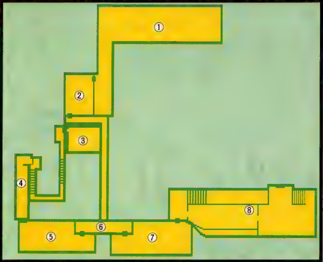


※武器の攻撃力は「NORMAL」モードのもので、コンバットナイフの攻撃力を「1」としたときの比較です。
なお、ショットガンは敵が近ければ近いほど攻撃力が上がります。上記のデータの数値は至近距離で発射したときのものです。

市街地

暴走するトレーラーの炎上を避けるために、クレアと離れ離れになってしまったレオン。最初の目的は、別れてしまったクレアと再会するため、そして自身の安全を確保するために、警察署へ向かうことだ。ただし、この街はすでにゾンビが徘徊するデンジャーゾーンと化している。はたして無事、警察署へたどり着くことができるだろうか……?





① 裏通り西

ガンショップへ駆け込め!

ゲームのスタート地点。ゾンビが数匹いる以外には、取りたてて何もないエリアだ。弾薬がもったいないのでゾンビは無視し、ガンショップへ逃げ込もう。



▲ゾンビは走ってよけろ。まともに相手をしていると、弾薬がいくらあっても足りないぞ。

② ガンショップ

ショットガン入手!?

ガンショップに入るとイベントが発生する。店内には2カ所に**ハンドガンの弾**があるので忘れずに取っておこう。奥へ進むとゾンビが店内になだれ込み、主人が襲われてしまう。彼の死体を調べると**ショットガン**を入手できるが、ゾンビの数が多いので、無用なダメージを受けてしまう可能性が高い。ショットガンは警察署でも入手できるので、この段階で無理をしてまで取る必要はないだろう。



▲ここでは体力を温存しておくことをオススメする。

③ 路　地

背後に注意!

この路地を奥まで進むと、途中にある金網の扉を開けてゾンビが襲い掛かってくる。ベレッタを使えば金網ごしに攻撃することができるので、あらかじめ金網の向こうにいるゾンビを倒しておくとあとが楽。弾薬を無駄にしたくないのなら、一度ゾンビに噛みつかれてから振りほどき、その勢いで後続のゾンビを転ばせ、その横を駆け抜けるという手もある。なお、路地の奥には**ハンドガンの弾が30発分**置いてある。



▲扉から出てくる3体のうち、2体は金網越しに倒せる。

④ 裏路地

無理をせずに倒して進もう

ここにはゾンビが3体いる。走ってかわすことも可能だが、通路の幅が狭いので少々危険。無難に倒して進んだ方がいい。



▶最初の1体は、段差ごしに攻撃すると安全に倒せる。

⑤ 表通りA

食事の邪魔をしないように

ここでは4体のゾンビがお食事の真っ最中。うかつに手を出すと面倒なことになるので、さっさと走り抜けてしまおう。



▶彼らの相手をしてもいいことは何もない。無視するに限る。

⑥ バス車内

這いずりゾンビに気をつけろ!

食事中のゾンビを避けてバスの中に入ると、何やら変な音が聞こえるはず。実はここには、初登場の這いずるゾンビがいるのだ。バスに入ってすぐのところに**ハンドガンの弾**が置いてあるので、そちらに気を取られていると足元にまとわりつかれてダメージを受けてしまう。まずは確実に這いずるゾンビを倒して、落ち着いて**ハンドガンの弾**を入手しよう。





▲這いずるゾンビには、銃口を下に向けて攻撃すればOK。

◀ここには這いずるゾンビのほかに、もう1体ゾンビがいる。

⑦ 表通りB

下車直後は危険がいっぱい

バスを降りると、目の前にゾンビが。すかさず左に方向転換して、ダッシュで逃げよう。慌てるとムダなダメージを受けるぞ。



▶ここにはゾンビが大量にいる。警察署敷地までダッシュだ。

⑧ 警察署敷地

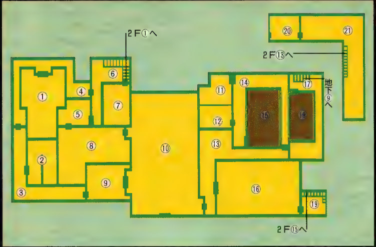
奥の地下通路から進もう

ここから警察署入り口までは、2通りの進み方がある。オススメは奥の地下通路。こちらには、敵が一切登場しないのだ。



▶地上のルートには、3体のゾンビが待ち受けているのだ。

※マップ内の黒い部分は、今回の記事で行かない部屋を意味しています。部屋に付けられた番号は、レオン、クレアともに共通で、それぞれが行けない番号の部屋は飛ばしています。また、この番号は進行順路とは関係ありません。



警察署1F

警察署1Fは、ゲーム序盤の探索場所となる。ここはカギのかかった扉が多いため、行動を制限されるのが特徴か。自由に歩き回るためには、スペード、ハート、ダイヤ、クラブの4つのカギが必要となる。このうち3つのカギは警察署内で手に入れることできるが、残りの1つは……？



▲警察署1Fは、序盤で行ける場所が特に制限されるエリアだ。

① 捜査会議室

バージンハート1つ目をゲット

この部屋には、リッカーについてのことを記した**作戦報告書1**と、**ハンドガンの弾**がある。また、部屋の奥にある小部屋には暖炉があり、ライターを使えば、**バージンハート**が入手できる。



▲見つけにくいが、作戦報告書1はここにある。

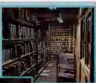


◀レオンの固有装備アイテムはライターだから、入手も簡単。

② 資料室

四角クランクを入手

入ってすぐの資料棚には**パトロール報告書**がある。また、脚立を奥の棚のところまで押していけば、棚の上の**四角クランク**が入手できる。なお、この棚には**ハンドガンの弾**もあるぞ。



▲この脚立をずりずりと奥の棚まで押していくのだ。



◀棚の中にはハンドガンの弾が。忘れがちなので注意しよう。

③ 西廊下

一目散に駆け抜けろ

廊下を進んでいくと、死体がある。これを調べると、**ハンドガンの弾**を入手できる。その先に進むとリッカーが登場。ショットガンがあれば倒すのは簡単だが、ない場合は無視して横を走り抜けるのが得策。**グリーンハーブ**も、取っている間に攻撃されるので無視。

④ 会議室前

とりあえずー安心!?

最初に来たときは何もなし。ひと息つけるエリアだが、2FのS.T.A.R.S.のオフィスで**ユニコーンのメダル**を入手すると、それが引き金となり、窓の板張りを破って手が出てくるようになる。ゆっくり進んで窓の手前で立ち止まればつかまることはないので、帰りはゆっくり歩いて行こう。

⑤ 押収倉庫

ゾンビの大群に要注意

ゾンビの大群がいる部屋。また、**ショットガンの弾**と**フィルムA**が入手できる。

⑥ 階段廊下

ここで体力回復

ここでは**グリーンハーブが2つ**手に入る。ゾンビも4体いるので要注意。

⑦ 写真暗室

ここではフィルムの現像が可能だ

ここには、**タイプライター**と**アイテムボックス**が設置してある。奥の小部屋の暗室では、入手したフィルムを現像することができる。ただ、これで入手できる写真は別に攻略に関係はない。

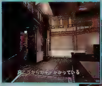


◀ここでフィルムが現像できるが、ゲーム進行には関係がない。

⑧ 西オフィス

生き残った警官との2度目の遭遇は……

1回目にこの部屋に訪れたときは、生き残りの警官から**ブルーカードキー**を渡される。しかし、そのあと部屋にカギをかけられてしまうので、⑩1Fホールからは入れなくなってしまう。⑤押収倉庫を経由して、2度目に訪れたときは、カードキーを渡してくれた警官が、奥の小部屋でゾンビ化して襲いかかってくる。この小部屋にある机の上には、**ハートのカギ**が置いてあるので忘れずに取っておこう。ここではほかに、**グリーンハーブ**、**ハンドガンの弾**、**レオンあてのメモ**を入手することができる。取り逃がしのないようにすべて頂いていこう。



▲一度出ると中からカギをかけられてしまう。

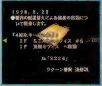
▼ハートのカギはここ。光るので見つけやすい。



⑨ 待合室

まずはこちらに来ましょう

ブルーカードキーでロックを外したあとは、ここと⑬休憩廊下へ行くことができるが、まずはこちらへ来よう。ここでベンチにおいてある**署内回覧**を入手しておけば、⑮東オフィスの金庫の開け方がわかるのだ。なお、ここにあるカギのかかった机には、**ハンドガンの弾**が入っているが、無理してまで取る必要はない。

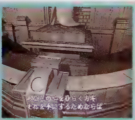


▲ベンチの上にある署内回覧には、金庫のナンバーが書いてある。

⑩ 1Fホール

スペードのカギを入手せよ!

警察署に入ってすぐの場所がここ。最初に来た時点では、⑧西オフィスに行くことしかできない。そこで入手したブルーカードキーを中央にある端末で使うことにより、⑨待合室と⑬休憩廊下へ行くことができる。なお、ここにはハンドガンの弾30発とインクリボン、記録をセーブするためのタイプライターが置いてある。また、入り口近くの石像にユニコーンのメダルを使うと、スペードのカギを入手することができる。



▲ユニコーンのメダルを取ってきたら、ここで使う。これでスペードのカギが手に入るのだ。



◀コンピュータにブルーカードキーを使うと、ロックが外れて行動範囲が広がるぞ。

⑪ 取り調べ室A

電気コード…どうする!?

この部屋では、ルークプラグ、救急スプレー、電気コードの3つのアイテムを入手することができる。この内電気コードは、③西廊下と⑰東廊下Bのどちらかで使うと、シャッターを下ろすことができる。だが……。



▲使える場所が2カ所あるのに、電気コード自体は1つしかないのだ。

⑫ 取り調べ室B

特に大したものはないけど…

この部屋の中にあるテーブルには、小さなカギが置いてある。一定時間おきにキラキラ光っているので、判別もしやすいはずだ。これは、カギのかかった机に使えるもの。とりあえず取っておこう。



◀ここには小さなカギが。何かと便利なので取っておこう。

⑬ 休憩廊下

ショットガンが必須!

ここには、ゾンビが大量に待ち構えている。ショットガンを使って、2～3体ずつまとめて倒すのがベスト。廊下の途中にはグリーンハーブがあるので、ダメージを受けてしまった場合はこれを使って回復しよう。



◀ここにはゾンビが大量に。ショットガンが必須となる。

⑭ 東廊下A

ハーブを調合しておこう

ここにはゾンビが3体いる。しかし、重要なのはそれよりも、レッドハーブの存在。これをグリーンハーブと調合すると、体力が全回復する調合薬になるぞ。



◀ここにはゾンビが登場するが、貴重なレッドハーブもある。

⑯ 東オフィス

警察署の地図をゲット!

この部屋には、ゾンビが5体いる。机など、移動を妨げるものが多いのでゾンビを避けるときには要注意。また、這いずるゾンビもいるので気をつけよう。視点によってはかなり気づきにくい場合があるので、油断していると無用なダメージを受けてしまう恐れがある。目につくところにいるゾンビを全部倒しても、気を抜かないようにしたい。なお、この部屋にある小部屋内部の金庫には、警察署の地図とショットガンの弾が入っている。金庫を開けるためのナンバーは、⑨待合室にある署内回覧に書いてあるぞ。また、⑲非常階段へ通じる扉の前に倒れている死体は、ハンドガンの弾を持っている。



▲画面下に注目。気づきにくいが、実はここに、這いずりゾンビがいるのだ。



◀ここで⑨待合室にあった署内回覧が役に立つのだ。これで警察署の地図が手に入るぞ。

⑰ 東廊下B

アイテムの補充を忘れずに

ここにはグリーンハーブとショットガンの弾が置いてあるので、忘れずにゲットしておこう。



◀ここには敵が出てこないのでひと安心。

⑲ 非常階段

グリーンハーブを2つ入手

このエリアの1階部分には、グリーンハーブが2つある。調合して持っておくと心強い。

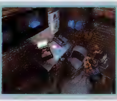


◀ハーブが2つ並んで置いてある。助かる。

⑳ 小屋

重要アイテム、バルブハンドルを入手!

ここでは、今後数回に渡り使うことになる重要なアイテム、バルブハンドルを入手できる。ハンドガンの弾も置いてあるので、必要ならば取っておいた方がいい。またインクリボンがあれば、ここにあるタイプライターでセーブすることも可能だ。なお、奥にある扉を開けるとゾンビが2体入ってきてしまい（別に倒さずに逃げてしまってもOK）、外に出ることはできない。扉を開けてもいいことは何もないので、この扉には手を触れないでおいた方が無難だ。



◀棚に保管されているバルブハンドル。取り忘れずに。



◀扉を開けるとゾンビが！ 危険を避けるため、扉は無視。

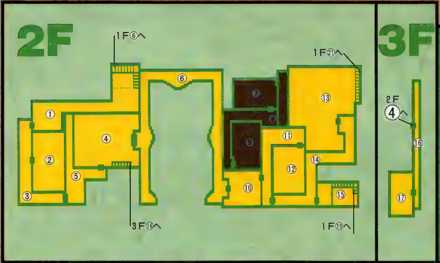
㉑ 敷地裏

フットワークで切り抜けろ

ここにはゾンビが3体出てくるが、道幅も広いので十分走って逃げられる。戦闘は避けよう。



◀無駄弾は極力減らす。ここも戦いは避けよう。



警察署 2F・3F

警察署1Fと並んで、序盤の探索の場となる警察署2F。1Fに比べるとある程度自由に動けはするが、その分話のポイントとなる部屋は少なめになっている。3Fは、行くこと自体は可能なのだが、現段階では特に何もないエリア。今のところは無視してしまってもOKだろう。

① 2F階段
バージンハート2つ目をゲット

2つの彫像を、真ん中の石像をはさんで向かい合うように動かし、床の印にあわせる。これで2つ目のバージンハートが入手できる。

② S.T.A.R.S.ルーム
クリスの机を調べよう

ここにはハンドガンの弾と救急スプレーがある。また、クリスの机の上にはクリスの日記とユニコーンのメダルが、出口近くのロッカーにはショットガンがあるので取り逃さないように。

③ 西廊下A
スペードのカギが必要

この先の扉はスペードのカギで開く。無い場合は1階⑩ホールに取りに戻ろう。

⑤ 西廊下B
ハンドガンが待望のパワーアップ

ここにはハンドガンの弾がある。また、小さなカギを使えば机の中からハンドガンパーツが入手でき、ハンドガンをパワーアップできる。

⑥ 2Fホール
1Fとの行き来が楽に

この部屋の中央にある折りたたみ式のハシゴを下ろせば、1F⑩ホールと2Fの間がつながり、1Fと2Fの行き来が楽になる。

⑩ 2Fセーブルーム
署長秘書の日記Aには意外な事実が…

ここには署長秘書の日記Aや、小さなカギがある。またアイテムボックスやタイプライターがあるので、休息するには最適な部屋といえる。

⑪ ヘリ廊下
火を消せば先に進める

⑬屋上でヘリの火を消せば、この先にある⑫美術倉庫へ進むことができるようになる。

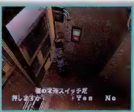
⑫ 美術倉庫
ダイヤのカギを入手!

ここにはダイヤのカギとショットガンの弾がある。また、奥の彫像にバージンハートを2つともはめ込むと、キングプラグを入手することができる。

⑬ 屋上
バルブハンドルを使って火を消せ!

ここには炎上するヘリがある。金網の向こう側の給水塔でバルブハンドルを使えば、ヘリの火を消すことが可能。

④ 図書室
すべては電源を入れてから



▲まずはここにある電源スイッチを入れよう。すべてはそれから始まるのだ。

書架には移動ボタンがついている。ただ、いきなりこのスイッチを押しても何も起こらない。まずは階段から上に上り、その先にある落とし穴から下に落ちよう。すると、そこに電源供給のスイッチがあるので、それを押す。これで初めて書架の移動ボタンが反応するぞ。あとは、ヒントとなる絵の通りに書架を移動させるだけ。すると、壁面がスライドし、ビショッププラグを入手することができる。また、部屋の隅の机の上にはレッドハーブが置いてあるので逃さず取ろう。

⑭ 2F裏口
カラスに注意して駆け抜けろ

ここではカラスが襲ってくる。途中の死体がハンドガンの弾を持っているが、無視した方が無難。

⑮ 2F非常階段
とりあえず一息

裏口階段の2F側。こちらにはグリーンハーブが置いてある。体力が減っていたら回復しておこう。

⑯ 3Fホール
ここはタダの通路

④図書室と⑰時計台をつなぐ通路。ただの廊下で、アイテムもなければ敵もいない。

⑰ 時計台
上へは行けるが…!?

四角クランクを使えば階段が降りてきて、時計台の上へ行くことができる。が、現段階では何もない。

警察署地下

カギのかかった扉を1つずつ開け、地下へとやってきたレオン。このエリアでは、今回の事件をなんとか生き抜いている、2人の人物と出会うことになる。





① 留置場地下
重要地点を結ぶ通路だが…

②留置場と③犬舎を結ぶ通路。**ハンドガンの弾**があるがほかに特筆することはない。

② 留置場
謎の情報通・ベン登場

ここに来ると、エイダが言っていたベンに会うことができる。ただ、現段階ではとりつくしまもなく、ろくに話をしてもらえない。またあとで来るとして、今は先を急ごう。なお、ベンのいる牢屋のとなりには、**ブルーハーブとグリーンハーブ**が置いてある。また、ここの棚には**マンホールオープナー**があるので取っておこう。

③ 犬舎
地下への入り口がここに…

マンホールオープナーがあれば、ここにあるマンホールから下水処理場へ行くことができる。まずは**マンホールオープナー**を入手できる②留置場へ向かうのがいいだろう。なお、ここには**レッドハーブとブルーハーブ**がある。とりあえず今のところは**ブルーハーブ**は必要ないが、取っておけばあとで必ず役に立つはず。

④ 地下駐車場
エイダとの初の出会い

ここで初めて、レオンはエイダに出会う。扉をふさぐトレーラーをエイダと協力してどかし、その先からエイダのいう情報通のベンに会いに向かおう。なお、ここには**グリーンハーブ**がある。

⑧ 機械室
このパネルは…!?

ここには**警察署地下の地図とグリーンハーブ**がある。また、予備電力操作パネルもあるが、現段階ではスイッチを入れても特に意味はない。ただ、どこかの部屋の扉に電気が供給されるようだが……。

⑨ 地下裏
ゾンビ犬を倒しておこう

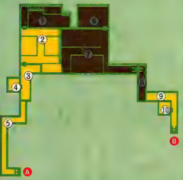
ここにはゾンビ犬が2匹いる。走り抜けてもいいが、倒しておいた方が安心。

⑪ 外　壕
用がない場所だけど…

ここには**レッドハーブ**がある。ちなみにレオン編ではこの先に行く必要はない。

下水処理場

今のところ紹介できるのは、左右の処理場のみ。このエリアの中央部には、一体何が……？



② 処理場A
プラグが1つ足りない…

ここから先に進むにはプラグが4つ必要。現段階では戻るしかない。

③ 処理場地下2
プレイヤーキャラがエイダにチェンジ!

一度②処理場Aへ進み、そこからここへ戻ると、プレイヤーキャラがエイダにチェンジするイベントが始まる。彼女に変わると、その先を探索することに……。レオンはエイダが帰ってくるまで待機。



▲レオンを足場に通風孔へ。下から覗き込まないように。

⑤ 処理場地下通路
マンホールを抜けると…

警察署地下の犬舎からマンホールを通ってくると、ここに出る。この狭い場所にクモが2匹も出てくるのだ。注意。



▶ショットガンで短期決戦。攻撃を受けると毒に侵されるぞ。

⑨ 工事中通路
この先には進めません

ここには**ハンドガンの弾**があるが、レオン編ではこの先には進めない。

④ 処理場セーブ西
その名の通りセーブが可能

ここには**ブルーハーブ**がある。**タイプライター**もあるので今後に備えセーブしておくといい。

⑩ 処理場セーブ東
一応セーブができるけど…

ここには**タイプライター**があり、セーブ可能。ただ、この部屋は用がないので無視してもいい。



クレア・レッドフィールド

兄の安否を気遣い 街を訪れた心優しき少女



特殊作戦部隊S.T.A.R.S.に所属していた兄、クリスが突然消息不明に！ 好奇心旺盛で活発な少女クレアは、兄の行方を追い、単身ラクーンシティへ乗り込むのだった。数々の惨劇と試練が待ち受けていることも知らずに……。

数ある武器を使い分けて戦うのがポイント



[illegible]

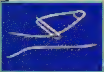




[illegible]

クレア固有装備アイテム キーピック

レオン編には「小さなカギ」というアイテムがあるが、クレア編には存在しない。なぜなら、それを必要とする場所は、すべてこのキーピックで開錠できるからだ。おもな使用場所は、カギのかかった小さな机の引き出し。机を調べ、キーピックを使おう。



＜登場人物＞

パートナー シェリー・バーキン



母親の言いつけを守り警察署へと逃げ込んでいた女の子。両親はアンブレラ社に勤めている。下水処理場の工事中通路で、マイキャラとして操作可能に。

ラクーンシティ警察 署長



警察署を取り仕切る人物。趣味は古美術品の収集と動物の剥製作り。それらの展示室はすでにいっぱいのようで、署内の各所にも彫像や絵画を飾っている。以前は人望ある人物だったみたいだが、最近では悪いウワサも囁かれている。今回の事件との関係は？

クレア使用武器

コンバットナイフ 攻撃力 1



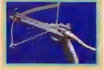
前作よりも確実に攻撃力がダウン。また障害物があると振れなくなるのも難点。アイテムボックスに入れてしまうのも1つの手だ。

ハンドガン 攻撃力 5



ブローニングHP。9mmパラベラム弾を使用する大型拳銃。最高13発まで装填可能。反動が少なく、とても扱いやすい武器だ。

ボウガン 攻撃力 10



おもにハンティング用として利用されるもの。最大18発まで装填可能。ただし3発ずつ放つため、6連射すると弾切れになる。

グレネードランチャー 攻撃力 30



M79グレネードランチャー。3種類の弾薬が使用できる汎用性の高い武器だ。装填可能な弾数は無限。前作と異なり、装填されている弾薬を使い切らなくても、残り弾数はそのままで、別の弾薬に交換できる。

グレネード弾



火炎弾



硫酸弾



※武器の攻撃力は「NORMAL」モードでのもので、コンバットナイフの攻撃力を「1」としたときの比較です。なお、ボウガンの攻撃力は矢1発のものです。

市街地

炎上するトレーラーを挟み、離ればなれになってしまったクレアとレオン。2人は警察署で落ち合う約束を交わし、それぞれの道を歩き始めるのだった…。市街地での戦いは、装備が不十分にもかかわらずゾンビの数が多め。それに目的地の警察署までに回復アイテムが登場しないなど、最初にしてはキツイ内容だ。はたして無事に到着できるか？



◀いきなりゾンビと対峙した状態でスタート。最初から油断は禁物。



① 裏通り西

武器は使わず走って切り抜けろ

スタート地点となるこの道路には、合計7体のゾンビが徘徊している。しかし道幅が広いため、余裕で逃げることが可能。ここで消耗するのは得策ではないので、一気に走り抜けてしまおう。



▲戦うだけ時間と弾のムダ。画面奥にある歩道を利用して突破だ。

② ガンショップ

1度裏口から出てチャンスを待て

店に入ると主人との会話イベントがスタート。それを終えたあと、小さい方のカウンターを奥へ進み戻ろうとすると、4体のゾンビが店内に入ってきて主人を襲う。ここではカウンターの奥にあるハンドガンの弾×2と、主人が持っているボウガンが手に入る。ボウガンを取るときはゾンビ乱入後、1度裏口から外へ出るのがポイント。その後、店内に戻ると4体のゾンビは所定の位置に配置され、一斉には襲ってこなくなる。まともに戦うよりはずっと効率的なので、この方法を試してみよう。



▲ゾンビが入ってくるムービーが流れたら、店の裏口からいったん外へ出よう。

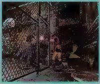


▲主人の死体を調べるとボウガンが入手できる。これで戦力アップだ。

③ 路地

あらかじめゾンビの数を減らすべシ

路地を奥に進むと、金網を揺すっていた3体のゾンビがなだれ込んでくる。ここも逃げてしまいたいところだが、次の行き先はその金網の奥なので戦闘は避けられない。突破法としては、まず最初に金網の横を通過するときに2体のゾンビを倒してしまう。こうしておくと、路地に入ってくるゾンビが1体だけになるのだ。この1体を倒せば楽に道が確保できるだろう。



◀金網越しにゾンビを攻撃して、数を減らしておこう。



◀路地の突き当たりでハンドガンの弾を入手できる。

④ 裏路地

障害物越しに攻撃だ

階段を下りたところに1体、その先の路地に2体のゾンビが待ちかまえている。ここは一気に駆け抜けることも可能だが、操作を誤ると囲まれてしまう恐れアリ。安全策をとるなら、最初の1体を障害物越しに攻撃し、倒してから進むのがベストだ。

⑤ 表通りA

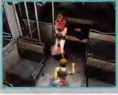
食事中のゾンビは無視

歩き始めると、それまで食事中だった4体のゾンビが一斉に向かってくる。だが戦う必要はまったくない。無視して先のバスへ急げ。

⑥ バス車内

足下のゾンビに注意

最初に向かってくる這いずるゾンビは、ハンドガンを下に向けないと倒せないので注意！ もう1体は普通に撃てば倒せるぞ。この2体を倒し、後部シートからハンドガンの弾を入手したら先へ進もう。



◀這いずるゾンビの動きは遅いが、引きつけすぎるとかみつかれるので注意。早めに攻撃だ。

⑦ 表通りB

ここも止まらず一気に突破だ

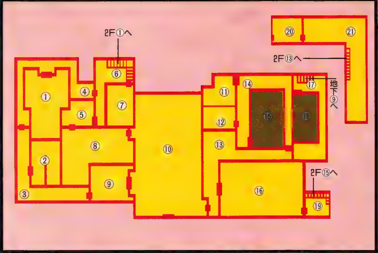
6体のゾンビが徘徊しているが戦う必要はまったくない。それに警察署は目前なので一気に走り抜けてしまうのがベストだろう。逆に相手にしていると囲まれる危険性があるので注意だ。

⑧ 警察署敷地

警察署に入るまで気を抜くな

地上を進んでも階段を下りて地下を進んでも、警察署の入り口にはたどり着ける。地上にはゾンビが2体うろついているので、安全策をとるなら地下を進もう。ちょっと遠回りになるけど。

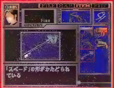
※マップ内の黒い部分は、今回の記事で行かない部屋を意味しています。部屋に付けられた番号は、レオン、クレアともに共通で、それぞれが行けない番号の部屋は飛ばしています。また、この番号は進行順路とは関係ありません。



警察署1F

警察署にたどり着いたクレアはS.T.A.R.S.のオフィスを目指すが、そこに兄の姿はなかった。一体何が起きたのか？ 数々の疑問を抱きつつも、脱出経路の捜索を開始するのだった。

1Fにはカギがないと入れない場所が多い。ダイヤ、スペード、ハート、クラブの4つのカギを探し出せ！

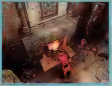


▲……入れてしまわず、常に持ち歩くこと。

① 捜査会議室

暖炉の仕掛けはライター入手後に!

この部屋では作戦報告書１とバージンハートを入手できる。ただバージンハートは、２Ｆセーブルームにあるライターを取ってからでないと入手できない。最初に訪れたときは、作戦報告書１だけを入手して先へ進もう。ライターを入手したら、部屋の奥にある暖炉の前で使用。これでバージンハートが入手できる。バージンハートは、２Ｆ美術倉庫で使う重要なキーアイテム。後回しになるだけに忘れがち！　十分注意だ。


▲レオンと違い、クレアはアイテムとしてライターを入手しないといけない。

② 資料室

脚立を押してクランクを入手だ

スペードのカギで入室可能。ここではパトロール報告書とインクリボン、それに四角クランクを入手できる。四角クランクは、まず部屋の奥にある脚立を押す。そして突き当たった所で脚立に登り、棚の上を調べれば入手できるぞ。


◀四角クランクは３Ｆ時計台で使用するもの。これも忘れずにゲットだ。

③ 西廊下

敵のリッカーは無視して突っ走れ

警官の死体からハンドガンの弾、廊下でグリーンハーブを入手可能。武器のグレネードランチャーなしにリッカーと戦うのはかなりキツイ。最初は無視しよう。

④ 会議室前

手に捕まっても心配なし

窓から飛び出してくる手に捕まれても、まったくダメージは受けない。無視して先を急ごう。

⑤ 押収倉庫

プラスチック爆弾をゲット

ダイヤのカギで入室できる。部屋には６体のゾンビが待ち受けているため、グレネードランチャーは必須。必ず装備して突入すること。引き出しからはフィルムA、ボウガンの矢、プラスチック爆弾の３つが入手できる。特にプラスチック爆弾は重要なので取り忘れないように！　また、もう一方の扉は⑧西オフィスへと続いている。


◀部屋にいるゾンビはすべて片づけておくこと。


▶隅々まで調べてアイテムを入手していこう。

⑧ 西オフィス

区切られた部屋の奥で信管を入手!

この部屋には２度訪れることになる。まず１度目は警察署に入った直後で⑩１Ｆホールから。そのときに入手できるのはブルーカードキーのみ。そして２度目はプラスチック爆弾の入手後で⑤押収倉庫から。このときはハンドガンの弾、グリーンハーブ、レオンあてのメモ、信管を入手できる。敵はゾンビが１体だけだが油断は禁物。


▶警察署に入った直後、まずここでブルーカードキーを入手。

プラスチック爆弾



と

信管



で



▲⑤押収倉庫と⑧西オフィスで入手した２つのアイテムを組み合わせると……。

▲プラスチック爆弾が使用可能に。これで２Ｆへり廊下のドアが破壊できる。

⑥ 階段廊下

4体のゾンビは倒しておこう

⑦写真暗室や２Ｆへと続く階段があるため、ゲーム序盤では頻繁に行き来することになる。そのため、４体のゾンビは必ず倒しておこう。なお、アイテムはグリーンハーブが２つ置いてあるだけ。

⑦ 写真暗室

フィルムの現像はここで!

インクリボンと作戦報告書２を入手できるほか、アイテムボックスとタイプライターも完備。フィルムの現像も可能。



◀入手したフィルムを現像できる。

⑨ 待合室

署内回覧に金庫の番号が!

⑩1Fホールで電子ロックを解除したら、入れるようになる。ここでは**救急スプレー**と**署内回覧**を入手可。また、**アイテムボックス**もある。⑯東オフィスの金庫の番号は、この回覧に記されている。番号さえ覚えれば、取らなくても可。



◀東側はゾンビの数が多い。まずはそのまま進み、西側を捜索していこう。



▶コンバットナイフは攻撃力が低い。ここでアイテムボックスに入れてしまおう。

⑩ 1Fホール

序盤の重要地点。ムダなく動き回ろう

カウンターには**タイプライター**、それに**インクリボン**と**ハンドガンの弾**が置いてある。⑧西オフィスで**ブルーカードキー**を入手したあと、カウンターの奥にあるコンピュータを起動させると⑨待合い室、⑬休憩廊下へと続く扉の電子ロックを外すことができる。また2F S.T.A.R.S.ルームで**ユニコーンのメダル**を取ったのち、それを中央の石像の前で使うと**スペードのカギ**を入手できる。



▲ブルーカードキーは使わなくてもOK。持った状態でコンピュータを起動させるのだ。



◀石像の前でユニコーンのメダルを使用。ムービーのあとスペードのカギが手に入る。

⑪ 取り調べ室A

アイテムを取ったら即脱出!

ダイヤのカギで入れる。2F署長室で必要になる**イーグルストーン**、③西廊下、または⑰東廊下Bで使用できる**電気コード**を入手できる。**イーグルストーン**を取って戻ろうとすると、リッカーが飛び込んでくるぞ。

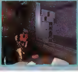


▲リッカーと戦う必要はない。慌てず脱出すればダメージはゼロだ。

⑫ 取り調べ室B

貴重な弾薬を補充しよう

ハンドガンの弾を入手できる。しかし、ほかに用事はないので、それを入手したら先へと進もう。



◀ハンドガンの弾を取れば、目的は達成。

⑬ 休憩廊下

グレネードランチャー入手後に!

6体のゾンビが徘徊しているため、ハンドガンだけではちょっと不安。グレネードランチャーを入手してから来るようにしよう。ここでは**グリーンハーブ**を入手できるぞ。



◀ハンドガンだけではキツイ。まずは西側を回り武器を充実させること。

⑭ 東廊下A

貴重なレッドハーブを見落とすな

待ち受けるゾンビは4体。ゲーム前半よりも後半の方が行き来する頻度が高くなるので、最初に訪れたときにすべてのゾンビを倒しておこう。廊下の奥では**レッドハーブ**を入手できる。



▲廊下が狭いので走り抜けるのは危険。

⑯ 東オフィス

金庫の中身も抜かりなく入手だ

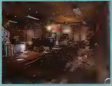
奥の扉の前に倒れている死体から**ハンドガンの弾**、区切られた部屋の机の脇を調べると**グリーンハーブ**、室内で**インクリボン**を入手できる。また金庫の中には**硫酸弾**と**警察署の地図**がある。金庫の番号は⑨待合室で入手した署内回覧に記されていたとおり「2236」だ。ここで待ちうけているゾンビは合計6体。そのうち1体は這いずる面倒なヤツ。ハンドガンやグレネードランチャーを使い分け、すべて倒しておこう。



▲机の奥にク［…］ーンハーブがある、発見できたかな？



▲金庫の中にあるアイテムを取り忘れないように。



▲コイツが這いずるゾンビ。後方から接近し、確実に仕留めておこう。

⑰ 東廊下B

警察署地下へ行くにはここから!

ハートのカギを使用。奥の階段を使えば、警察署の地下東に行くことができるのだ。またこの廊下には**グリーンハーブ**も置いてある。



◀電気コードでシャッターが閉まる。

⑲ 非常階段

2階へとつながる便利な階段

2F東階段へと続く屋外の非常階段。だが2F裏口のカギを外していないと通行はできない。ただ**グリーンハーブが2つ**入手できるので、困ったときはこの場所へ。

⑳ 小屋

バルブハンドルを入手したら脱出

ここには**タイプライター**があり、**インクリボン**と**ボウガン**、それに重要なキーアイテムの**バルブハンドル**を入手できる。**バルブハンドル**は、2F屋上で使用することになる。

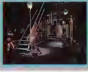


▲奥の扉を開けるとゾンビ2体が入ってくる。ピンチのときは開けるな！

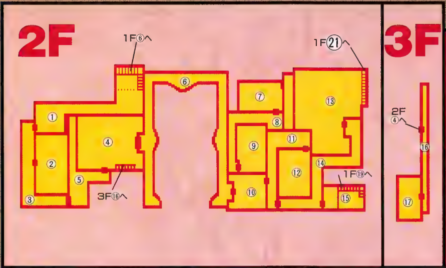
㉑ 敷地裏

小屋を目指して突っ走れ

2F屋上から階段を下りるとここへ出る。ゾンビ4体のうち、階段近くの1体だけを倒しておこう。



◀何度も来るような場所ではないので、ゾンビはすべて倒す必要はない。走って逃げろ。



警察署 2F・3F

必死に脱出経路を捜索していたクレアの前に、1人の少女が現れる。少女の名はシェリー。だがシェリーはクレアの呼びかけも聞かず、再び姿を隠してしまう。はたしてこの少女は……。2Fはカギを使う場所が少ない代わりに、トラップがいっぱい。知恵を絞って突破していこう。

① 2F階段

石像が顔を合わせるように置き変えろ

1F階段廊下を登った先の通路。ここにはバージンハートを握る石像と、そのほか2体の石像が並んでいる。宝石は背中合わせになっている2体の石像の位置を入れ替え、顔を合わせるように所定の場所に置けばOK。



▲2体の石像を絨毯の色が変わっている場所まで押す。

② S.T.A.R.S.ルーム

グレネードランチャーはここで入手!

グレネードランチャー、ハンドガンの弾、そして1Fホールで使用するユニコーンのメダル、さらにクリスの日記とクリスあての調査報告書を入手できる。また奥の壁を調べるとS.T.A.R.S.メンバーの写真が……。



▲グレネードランチャーはロッカーの中にある。

③ 西廊下A

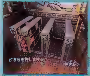
ゾンビを倒してシェリーを救出

1Fホールでスペードのカギを入手してからこの廊下へ来ると、ゾンビに追いかけられているシェリーに出会う。ゾンビを倒し、先へと進んでいこう。

④ 図書館

本棚は絵の通りにずらすのだ

レッドハーブとサーペントストーンを入手できる。サーペントストーンは、まず階段を登って通路を進み、落とし穴で下の小部屋に落ちる。小部屋にはスイッチと、仕掛けを解くヒントとなる絵が飾られているので要確認。そのあとスイッチを押して小部屋の外へ出る。最後に5つの本棚にあるボタンを押し、その位置を絵の通りにずらせばOK。



▲本棚の横にあるスイッチを押し、絵と同じ位置にずらす。

⑤ 西廊下B

レオンと合流。しかし…

レオンに出会い、会話イベントが発生。廊下の行き止まりでは、ハンドガンの弾と火炎弾を入手できる。



◀ここでレオンに出会う。だが2人は再び別行動をとることになる。

⑥ 2Fホール

新たな道を確保せよ!

中央にある折り畳み式のはしごは必ず降ろしておくこと。これで1階との行き来が楽に。ただ、ゾンビ3体が徘徊しているので油断は禁物だ。

⑦ 署長室

署長の部屋にはまだ謎が……

机の上にある女性の死体を調べると会話イベントが発生。だがこの時点で入手できるアイテムはないので、イベントを終えたら反対側にある扉を抜けて先へ進もう。奥にある⑨美術室でのイベント終了後、再びここを訪れると署長の姿が消え、ハートのカギと署長の手記を入手できる。椅子の後ろにある絵を調べると絵が横にずれて、何かをはめ込むボードが出現。ここにはサーペントストーンとイーグルストーンがはまり、そして……。



◀机の上の死体は市長の娘らしい。なぜここに?



▶椅子の後ろの壁には四角い石をはめ込むボードが…。

⑧ 署長室廊下

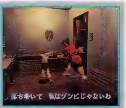
奥の美術室へと急げ

特に敵もいないし、アイテムもない。署長室での会話イベント終了後、この通路を通って⑨美術室へと進もう。

⑨ 美術室

シェリーと2度目の対面

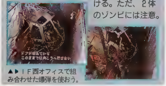
奥の小部屋に入ったら壁にあるスイッチを押し、部屋を明るくする。そのあと、先へ進むとシェリーとの会話イベントが始まる。ここには秘書の日記Bと救急スプレーがあるので、残らず手に入れておこう。



▲ここでシェリーの身の上が明らかに。

⑩ 2Fセーブルーム
ライターはここでゲットだ
ライター、インクリボン、秘書の日記Aを入手可能。アイテムボックスとタイプライターもあるので攻略拠点に最適な部屋だ。

⑪ ヘリ廊下
プラスチック爆弾を使用!
ヘリの炎を消し、壊れた扉の前でプラスチック爆弾を使えば、⑦署長室への道が開ける。ただ、2体のゾンビには注意。



▲▶1F西オフィスで組み合わせた爆弾を使おう。

⑫ 美術倉庫
2つのバージンハートを使え
ここでは、ダイヤのカギとジャガーストーン(半分)を入手可能。ジャガーストーンは2つのバージンハートを石像にはめればOK。


▲女性のレリーフにバージンハートをはめる。

⑬ 屋 上
燃えさかるヘリの炎を消せ
扉は⑭2F裏口、階段を下りると1F敷地裏に続く。1F小屋で取ったバルブハンドルを通路の奥で使うとヘリの火が消せる。

⑭ 2F裏口
複数のカラスが襲撃してくる通路。警官の死体を調べると、ハンドガンの弾がある。

⑮ 2F非常階段
1F右階段へと続く屋外の階段。ここにはグリーンハーブがある。

⑯ 3Fホール
2F図書館から続く廊下。特に敵もいないし、アイテムもないただの通路。

⑰ 時計台
四角クランクを使用すれば隠し階段が現れる。だが、それだけではなさそう……。

警察署地下
新たな脱出経路を探し、クレアは警察署の地下。そして下水道へと足を延ばすのだった……。クレアの場合、地下は単なる通過点。アイテムを入手したら先を急げ！



◀まだまだ開かない扉が多



④ 地下駐車場
クレアには関係のない場所かも
レオン編では重要な場所となるのだが、クレア編では何も起こらないようだ。駐車場の奥にあるグリーンハーブを入手したら、引き返して別の道を進もう。

⑨ 地下東
挟みうちには十分注意だ
1F右階段廊下に続く通路。2匹のゾンビ犬がうろついているので、ジワジワ進みつつ倒していこう。

⑧ 機械室
今は意味不明でも……
グリーンハーブと警察署地下の地図を入手できる。予備電力操作パネルは、この時点ではまったく意味不明。気にせず先へ進もう。


▲パネルは、とりあえず操作できる。どうやらスイッチを上下して、供給量を合わせれば……。

⑪ 外 堀
ゾンビ犬は無視して走れ
地下東と下水処理場の工事中通路を結んでいる場所。レッドハーブを入手できる。先に進むとゾンビ犬が出現するが、ここはダッシュで突破。マンホールまで急ごう。倒すのは帰り道で！

下水処理場
シェリーはクレアの制止を振り切り、1人で行動し始める。少女の運命やいかに！



⑨ 工事中通路
シェリーがマイキャラに!
⑩処理場セーブ東に入り、通路へ戻るとイベントが発生。シェリーと交代するのだ。

⑩ 処理場セーブ東
必ず1度は部屋に入ること
アイテムボックス、インクリボン、タイプライターがある。そのほかは特にナシ。

テイルズ オブ デスティニー
Tales of Destiny

テイルズ オブ デスティニー	
発売中	▶¥5,800 ▶ナムコ
RPG	▶MC(1ブロック)

早くも3回目となる『TOD』攻略。今回は物語前半のクライマックス、憎きグレバムとの戦闘までをバッチリ攻略。「神の眼」を巡るスタンたちの戦いも一段落。大団円を迎えるために必ず読もう！

グレバムとの最終決戦！ハイデルベルグまでを完全攻略！

幸せになれるフローチャート第3弾！

- **モリュウ城** ジョニーの手引きで城内に侵入し、バティスタと対決！
- ↓
- **トウケイの町** 小船に乗ってトウケイ城の水門を開け、水路から侵入。
- ↓
- **トウケイ城** セインガルド侵攻を企んでいる、ティベリウス大王と対決。
- ↓
- **港町スノーフリア** ウッドロウと再会。一緒にハイデルベルグ城を目指す。
- ↓
- **氷の大河** まずは、ハイデルベルグへ抜ける洞窟のある氷の大河へ。
- ↓
- **首都ハイデルベルグ** 城門前でグレバムの手下に捕まり、牢屋へ入れられる。
- ↓
- **ハイデルベルグ地下通路** 牢から脱出した一行は、地下通路を使って城に忍び込む。
- ↓
- **ハイデルベルグ城** グレバムとの対決。神の眼を取り戻し、世界に平和が？？
- ↓

次号へ続く

今回のスタート地点は、前回に引き続きモリュウ領。ジョニーの登場で、仲間となるキャラは全員揃ったことになる。今回は、ストーリー上において重要なイベントが多い。物語を深く理解するためにも、セリフの1つ1つも見逃さないように。また、敵もダンジョンも、大幅にパワーアップしているので、心してかかろう。



▲ついにグレバムと剣を交えることに！ 前半の山場だ。

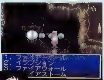
前回までのあらすじ

ひょんなことから、意志を持つ剣・ソーディアンの所有者となったスタン。同じくソーディアンを持つ、ルーティ、リオンらと共に、セインガルド王から、神の眼の調査を依頼される。が、神の眼は、グレバムという男の手によって奪い去られており、一行は神の眼が安置されていた神殿の司祭・フィリアを仲間に加え、グレバムを追うことに。そして、カルバレイス、ノイシュタットと痕跡をたどり、ついにアクアヴェイルにグレバムの本拠地を発見する……。

驚愕！ 前回、謎に包まれていたアノ事実が判明

◎奥義習得とレベルの関係

前回、「奥義習得には一定のレベルが必要」と書いたが、実はスタンだけではなく、ディムロスにも奥義習得に適正レベルがあることが判明。「必殺技＋晶術」から成る奥義は、その元となる技(術)をスタンとディムロスの2人とも覚えている必要があるということだ。以降の奥義のコラムでは、その点についても紹介していくぞ。



▲出題される問いに正解しなくてはならないのは、どの石碑でも共通事項。



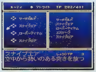
◀ディムロスは装備しないと成長しない。ほかの武器に浮気しないように。

◎2種類のリングに隠された効果

これまでの冒険で入手（本誌を見てればバッチリだよね？）した、2種類のリング。その利用法については謎に包まれていたが、実はこんな効能が秘められていた！

チャネリング

装備したキャラは、戦闘時に別のコントローラ（マルチタップで最大4P）で操作が可能。装備画面右上の並びで、1P、2P…の順に対応する。



▲技も使用可能。念願(？)のキャンセル「サーチガルド」もOK！

テクニカルリング

これを装備すると、戦闘時の操作モードに「マニュアル」が追加。これは、移動やダッシュなど、キャラのすべての行動を自由に操れるモードだ。



▲モードはセレクトでチェンジ。敵の背後に回ることもできるぞ。

各ページを読む前に…

今回の『ＴＯＤ』攻略ポイントは、右の３つ。物語も中盤になって重要なイベントが目白押しだ。１つ１つを見逃さないようにチェックしよう。

◎マップ
ダンジョンのマップを中心に掲載。今回は、どのダンジョンも広く、数ページにまたがるモノもある。マップ同士のつながりを、しっかりと把握しておこう。

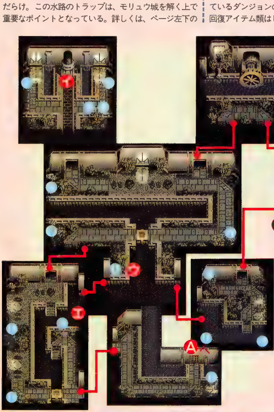
◎イベント
シナリオ上で重要なイベントや、「これだけはチェックしておきたい」名(迷)イベントを紹介。今回のマリーのイベントは、花丸チェック。泣けるぞ！

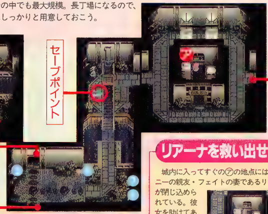
◎アイテム
ダンジョン内で手に入るアイテムの種類と場所を一覧にしてある。また、各街におけるショップリストも掲載しているので、買い物の際には役立ててほしい。

モリュウ城

バティスタの居るモリュウ城は、思った以上に警戒が厳しく思うように近づけない。そこで、バティスタに捕まった親友を助けたいというジョニーの手引きにより、水路を使ってモリュウ城へ潜入。だが、そこはトラップだらけの難解な迷宮だった……。

街中に水路があるモリュウだけあって、城の中も水路だらけ。この水路のトラップは、モリュウ城を解く上で重要なポイントとなっている。詳しくは、ページ左下の囲みを参照してほしい。また、モリュウ城は今回攻略しているダンジョンの中でも最大規模。長丁場になるので、回復アイテム類はしっかりと用意しておこう。





入手アイテム

①アメジスト
②スコアB
③アップルグミ
④アップルグミ
⑤ミックスグミ
⑥アップルグミ
⑦アップルグミ
⑧アップルグミ
⑨アップルグミ
⑩アップルグミ
⑪アップルグミ
⑫オレンジグミ
⑬オレンジグミ
⑭アップルグミ
⑮ミックスグミ
⑯ミックスグミ
⑰ハルバード
⑱アップルグミ
⑲アップルグミ

リアーナを救い出せ！

城内に入ってすぐの㋐の地点には、ジョニーの親友・フェイトの妻であるリアーナが閉じ込められている。彼女を助けてあげると、以後この場所は無料の回復ポイントになる。ぜひとも活用しよう。

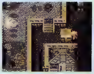


▲無視しようとしても、ジョニーに止められるんだけどね。

足場を動かして通路を作ろう

意外と気付きにくい、イヤらしいトラップ。㋒や㋓にあるブロックは、実は◎ボタンを押しながらの移動で、動かせるのだ。マップの写真を参考に、足場を作ってあげよう。





バルブの開閉と水の関係

㋑の地点にあるバルブは、城内に流れる水を制御するモノ。閉めれば水は止まるし、開ければまた流れ出す。水がない状態でないと行けない場所もあるが、逆に水が流れていないと㋐の扉は開かない。順序を考えないと、無駄になるぞ。



▲操作はバルブの前で、◎ボタンを押せばOK。

モンスターリスト

アサシン



ＨＰ	900
ＴＰ	0
ＥＸＰ	90
ガルド	81
レンズ	1

かなりの遠間からでも、ナイフ(手裏剣？)を飛ばしてくる。また、近くに寄ればジャンプ体当たりをしてくるぞ。体力を削られないよう、早めに倒そう。入手アイテム：ショートソード。

キラービー



ＨＰ	940
ＴＰ	0
ＥＸＰ	77
ガルド	78
レンズ	1

蜂系モンスターのパワーアップ版。空中から撃ち出す針の威力もバカにならず、毒も持っているので極力食らわないように注意しよう。入手アイテム：パナシーアボトル。

サベージ



ＨＰ	972
ＴＰ	0
ＥＸＰ	82
ガルド	80
レンズ	0

間合いを離すと、斧を飛ばしてくる。ＨＰが高めな以外は、いたって普通の戦士系のモンスターなので、真っ向から向かって行っても問題はない。入手アイテム：アップルグミ。

パワーストーン



ＨＰ	999
ＴＰ	100
ＥＸＰ	84
ガルド	0
レンズ	10

石の姿をしており、移動することはない。だが、「ライトニング」で間合いを無視した攻撃をしてくるので注意。先に攻撃して、詠唱の邪魔をしよう。入手アイテム：オレンジグミ。

やっと開かずの扉を開け、くぐり抜けたその先は…、まったく同じ構成のダンジョン(笑)。この階層も基本的には前の階層と同じく、バルブによる給排水(㋘)と、足場を動かして通路を作るタイプのトラップがある。㋗や㋚の位置にあるブロックがそれ。マップの方はハメ込んである状態で作成してあるので、参考にしてほしい。また、この階層を象徴する2つのトラップについては右の囲みにまとめてあるので、そちらを見るように。例によって㋗の近くの扉は、水がある(電気の流れている)状態でなければ開かないぞ。





◀この階層に限らず、木の陰に隠れた宝箱が非常に多い。

さて、誰を残す?

㋖の部屋にはオルガンがあり、弾いている間だけ上側の扉が開くという仕掛けになっていた。ここぞとばかりに、ジョニーが名乗りを上げるが、彼を信用しきらないリオンのひと言で監視役を1人残すことになる。スタンを除くパーティメンバーから1人を選ぶわけだが、その人物によって、別れたときと合流するときのメッセージも変化するぞ。



▲普通に考えれば、一番レベルの低い人間を残しておくべきか?



▶余裕があれば、全員のセリフを聞いてみるのも参考になるだろう。

鳴き声を覚えよう!

続いては、㋕の部屋。床に8つのプレートがあり、それに触れると何やら動物(?)の鳴き声が聞こえてくる。察しのいい人は気づいたと思うが、「ある一定の順番」にこのプレートを踏めば、上側の扉が開く仕掛けになっている。「ある一定の順番」は、開かない扉を調べればわかるが、覚えるのが面倒な人は、下の写真の数字の順番に踏もう。間違えた場合は、一度部屋から出ればOKだ

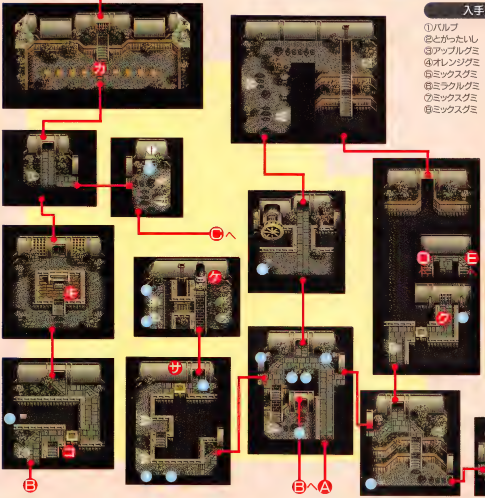


◀声は似たモノが多いので、メモを取らないとキツイ。



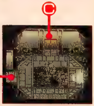
入手アイテム

①バルブ	⑨アップルグミ
②とがったいし	⑩オレンジグミ
③アップルグミ	⑪アップルグミ
④オレンジグミ	⑫オレンジグミ
⑤ミックスグミ	⑬ミックスグミ
⑥ミラクルグミ	⑭オレンジグミ
⑦ミックスグミ	⑮アップルグミ
⑧ミックスグミ	⑯ミックスグミ



一方通行に注意

この囲みの下のマップにある©の扉は、こちら側からでは開かない。㋕の部屋でのイベントを終わらせる前に、この部屋に出てしまうと、また大回りするハメになるぞ。





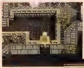
ここのカギは開かない

この囲みの下のマップ、㋛のドアが開くのは、バティスタを倒したあとのイベントでのみ。よってカギもないし、何かのトラップでもないので注意。

入手アイテム

①ミックスグミ
②まきおこるほのお

長かったモリュウ城も、ついに最終階層。城の最上階では、バティスタとの戦闘もあるので、途中のセーブポイントでは必ずセーブしておくこと。また、㋜と㋝においては、例によってバルブと足場のトラップがあるのでマップを参考にクリアしよう。



▼水を止めたあとにしか、取れない宝箱がある。中にはディスクが入っているので、取り忘れないように。



▲もう、おなじみとなってしまった足場のトラップ。でもコレ、気付かないと本当に一生かかっても気付かないかも……。

バルブはココで使え

下の階の㋔で手に入れたバルブは㋜のポンプに使うことになる。バルブさえ持っていれば、ポンプの前で調べるだけで（◎ボタン）自動的に取り付けてくれる。あとは、普通のバルブと同様に開閉が可能になる。



◀付けただけじゃ閉めたことにはならないぞ。

BOSS：バティスタ

ＨＰ	6000
ＴＰ	0
ＥＸＰ	500
ガルド	120
レンズ	5

攻撃力は上がっているが、基本的には海賊船団で戦ったときと大差ない。猪突猛進型なので、ガード後に反撃するといい。ただ、バティスタと一緒に登場するサケルドースの「ストーム」が厄介（うざったい）なので、こちらを先に叩くこと。入手アイテム：ベルベーヌ、アップルグミ。



◀ピンチになると、威力の高い超必殺技を使ってくるので、要注意だ。

無事にバティスタを倒した一行は、グレバムを追いトウケイへ…

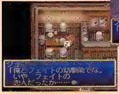


▲リオンの電撃にも耐えるバティスタ。鬼気迫る、といった感じだ。

スタンたちの猛攻に、満身創痍のバティスタ。フィリアはそんなバティスタをかばい、「グレバムの居場所を教えれば、命は保証する」という。そんなフィリアの優しさに打たれたか、バティスタはフェイトを閉じ込めてある部屋のカギをスタンたちに渡し、潔く自ら死を選んだ。「グレバムはトウケイだ」と残して……。悔恨は残るものの、一行は捕らえられていたジョニーの親友、次期モリュウ領主・フェイトを救い出す。そして、フェイトの協力により、グレバムの待つトウケイを目指す。が、その途中、怪物の襲撃が……!?



▲バティスタの亡骸を見て、1人涙するフィリア。その胸中は……。



◀トウケイへ移動中、ジョニーは過去を語る。

BOSS：クラーケン



足やスミによる、リーチの長い攻撃を多彩に持つ強敵。特に「タイダルウェーブ」という技を、連発されると全滅の危険性もある。相手に技を使う暇を与えないようにしよう。入手アイテム：なし。

ＨＰ	10000
ＴＰ	200
ＥＸＰ	625
ガルド	512
レンズ	46



◀大ダメージ必至。この技だけは食らうな～

モリュウを発つ前に

◎鳳凰天駆はマスターしたかな？

シデンの洞窟で入手できる「鳳凰天駆」を覚えるには、スタンのレベルが20、ディムロスが22あればＯＫ。質問には、①→④と答えよう。



◀トウケイに行く前に、必ず覚えること。

◎「ナンジャタウン」で石取りゲーム

モリュウをバティスタから解放したら、港に行く前にナジャシー（前号で紹介した猫のような住人）の所へ行ってみよう。すると、「移動ナンジャタウン」がオープンしており、「石とりゲーム」をすることができるのだ。もちろん勝てば、景品としてアイテムをゲットきるぞ。



▶勝つためのヒントは1＋（4の倍数）だ。

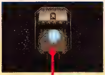
トウケイ城

バティスタの口から語られた、グレバムの居場所と、アクアヴェイルを統べるティベリウス大王による、「セインガルド侵攻」計画……。2人の企みを阻止するため、一行は一路トウケイへ急ぐ。水路から潜入した城内、ついにグレバムを追いつめたスタンたちだが……!?

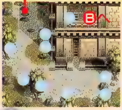
入手アイテム

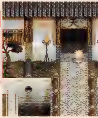
①プレートメイル
②ジューシービーフ
③かき
④くり
⑤ジューシービーフ
⑥ライフボトル
⑦ジューシービーフ
⑧ジューシービーフ
⑨パイングミ
⑩レモングミ
⑪ジューシービーフ
⑫ジューシービーフ
⑬ライフボトル
⑭ジューシービーフ
⑮パイングミ
⑯ミックスグミ
⑰つりあげるちから
⑱ミックスグミ
⑲ジューシービーフ
⑳ジューシービーフ
㉑レモングミ
㉒パイングミ
㉓ふるいミルク
㉔むしくいリンゴ
㉕はずれぼう
㉖くさったミカン
㉗ジューシービーフ
㉘うなぎ
㉙パイングミ
㉚ジューシービーフ
㉛とらふぐ
㉜かつおぶし
㉝メロン×3
㉞オレンジグミ
㉟アップルグミ
㊱ライフボトル
㊲ドリアン×4
㊳ミックスグミ
㊴ジューシービーフ
㊵フレアボトル
㊶ジューシービーフ

トウケイ城もモリュウ城と同じく、水路の流れを操作するトラップが登場。手順を考えてから操作しないと、二度手間を踏むことにもなりかねない。あらかじめ、全体図を把握しておこう。また、この城の入り口の㋐地点には、ワイロを求める兵士がいる。この兵士に500ガルド払えば、その後ろの部屋にある宝箱を取ることができるのだが。手に入るのはプレートメイル。損か得かは、キミが判断しよう。ほかにもこの部屋には、500ガルド払うと回復してくれる謎のブッシュベイビーがいる。



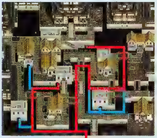




◀ついにトウケイ城内に侵入。モリュウ城よりは狭いが、入手アイテム数がハンパじゃないので、取り忘れのないように。

船に乗って城へ向かう

「城へのルートがわからない」という人は、分岐点での選択を以下のようにしよう。スタート地点から、「左・左・上・右・上」と進み、水門開閉装置を作動。その後「左・下・右・上・右・上・左」と進めば（赤いルート）、トウケイ城に到着するぞ。



ポンプを停止させて水路を突き進め!

㋑や、次ページ㋓の位置にあるポンプは、停止させることによって、城内の水の流れを止めることができる。ただし、1階のポンプ（㋑）は、1階のアイテムを全部取るつもりがなければ、止める必要はない。1秒でも惜しい人は、無視しても構わないだろう。



◀ポンプの機能は、各階で独立している。

隠し通路を発見!!



▲「隠し要素」を見過ごしてしまうのはなんとなく悔しいモノ。

マップ上の㋒地点にある盆栽を動かす（◎ボタン＋移動）と、地下へと続く階段が現れる。地下の小部屋では、「ミスリルメッシュ、びわ、クロスヘルム、レモングミ、ジャム、リンゴ、ふるいミルク、くさったミカン、むしくいリンゴ」の合計9つのアイテムが手に入るぞ。シナリオ的には、来る必要はまったくないのだが、ぜひとも寄り道することをオススメしたい。





とうとうグレバムと対面

最上階まで昇ると、そこにはグレバムの姿があった。だが、スタンたちがティベリウス大王と戦っている間に、グレバムは飛行竜を使ってまたも逃走！　利用されていたとはいえティベリウス大王もかなりの強敵だ。直前には、セーブポイントが用意されているので、念のためにセーブしておいたほうがいいだろう。



◀またも、グレバムとの直接対決はならず……。

入手アイテム

①1000ガルド(机の中)	⑬ロールパン
②リキュールボトル	⑭ステーキ
③オレンジグミ	⑮テンダーロース
④アップルグミ	⑯チーズ
⑤ミックスグミ	⑰チキン
⑥アップルグミ	⑱クリーミーチーズ
⑦オレンジグミ	⑲ビーフ
⑧ジューシービーフ	⑳ロース
⑨イフリート	㉑リンゴ
⑩エリクシール	㉒かき
⑪アワーグラス	㉓ライフボトル
⑫くり	㉔ジューシービーフ

盆栽を落として スイッチの上に乗せよう

㋖地点の床のスイッチは、踏んでいる間だけ、上側の扉が開く仕掛けになっている。ここでは、㋔地点の吹き抜け（㋓地点のポンプのスイッチはオフにして、水を抜く）から盆栽を下の階に落とし、その盆栽を重しがわりに使えばＯＫだ。



◀階差を利用した、イジワルなトラップだ。

BOSS:ティベリウス大王

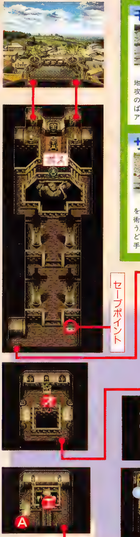


見た目と違ってかなり素早く、ガンガン攻撃を仕掛けてくる。剣による攻撃がメインで、攻撃力も非常に高い。隙がないので、こまめに回復しながら全力でぶつかっていこう。入手アイテム：なし。

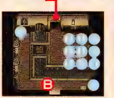
H　P:10000
T　P:　0
EXP:　1500
ガルド:　880
レンズ:　0

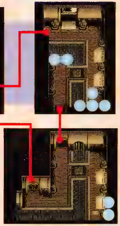


◀衝撃波を飛ばす「残光剣」。画面端まで届き、威力大だ。









モンスターリスト

モンクバトラー



H　P：1040
T　P：　0
EXP：　101
ガルド：　100
レンズ：　0

トウケイ城に登場する中では、地味な戦士系モンスター。肉弾攻撃がメインなので、遠間からの晶術や「魔神剣」などで戦えば、反撃は受けにくいぞ。入手アイテム：なし。

ドラゴニュート



H　P：1068
T　P：　0
EXP：　109
ガルド：　0
レンズ：　12

動きは鈍いが、攻撃力はなかなか高く、気絶させられやすい。ときどき口から炎を吐くこともあるので、不用意に近づかないように注意しよう。入手アイテム：レモングミ。

インビゲル



H　P：1200
T　P：　100
EXP：　400
ガルド：　0
レンズ：　3

近づいた者に、強力な電撃を食らわせる。電撃の間合いが意外に広く、倒しにくい相手ではある。だが、獲得経験値が多いので、レベルアップには最適。入手アイテム：アップルグミ。

サケルドース



H　P：940
T　P：　80
EXP：　84
ガルド：　62
レンズ：　3

ＨＰは低目だが、「ストーム」を使う強敵。先制攻撃をして、術の詠唱を邪魔するようにしよう。長丁場になると、思わぬほどの体力を削られているぞ。入手アイテム：アップルグミ。

ワーフィッシュ



H　P：1025
T　P：　128
EXP：　98
ガルド：　81
レンズ：　3

ファンキーな見かけによらず、「アイスウォール」や「アシッドレイン」などの晶術の攻撃がメイン。ほかのモンスターと一緒に現れたら、率先して倒そう。入手アイテム：すけとうだら。

インプ



H　P：1005
T　P：　64
EXP：　90
ガルド：　60
レンズ：　3

口から弾を吐く、上空から体当たり、「ファイアーボール」と多彩な攻めをみせる。間合いを放すと、一方的に攻撃される恐れがあるので注意しよう。入手アイテム：アップルグミ。

十二支の順に扉をくぐれ！

㋕地点には12個の扉があるものの、一定の順番で通らないと、この部屋から先に進むことができない。ズバリ、正解ルートは、十二支の動物たちの描かれた扉を、干支の順にくぐることである。



▲鼠、牛、虎、兎、龍、蛇、馬、羊、猿、鳥、犬、猪の順に進め。

壁に隠れた宝箱を見逃すな

このトウケイ城には、木や柱の影など、視覚的にわからない位置に巧妙に配置した「隠された宝箱」が非常に多い。アイテムを１つでも取り逃がしたくない方は、怪しいと感じたら徹底的に調べるクセをつけよう。

トウケイ領～ファンダリア王国へ

ティベリウス大王とバティスタを倒したスタンたちは、最後の敵・グレバムを倒すために、ファンダリア王国へと向かう。しかしそこには、敵の大艦隊が待ち受けていた。

開放後のトウケイですることといえば、店で買い物をするくらいだ。ただし、このあと行くことになるスノーフリアの町には、いい武器や防具が揃っているので、ここで無理にお金を使うことはない。あえていうなら、戦士にフィートシールドを装備させることと、フィリア用にシルバークロークを買うこと（回避率ならこちらを、防御力を取るならスノーフリアでミスリルメッシュを買おう）、それと食料品を購入する程度だろう。ちなみに、北東にある家の中で鶏に話しかけると、ＥＧＧを入手できるぞ。

さて、買い物が済んだら、フェイトの用意した船に乗って、一路ファンダリアへと向かおう。すると、スノーフリア港直前で、敵の艦隊と戦うことになる。これがなんと、昔懐かしい『ギャラクシアン』風のシューティングゲームになっているのだ。

ショップガイド

店の名前	商品の名前(価格)
港にいる行商人	アップルグミ(60)、オレンジグミ(200) ライフボトル(300)、パナシーアボトル(160)
防具屋「大器晩成」	ブレストプレート(540)、プレートアーマー(820) クローク(6)、アンバークローク(280) シルバークローク(460)、クロスヘルム(650) フィートシールド(630)
道具屋「明鏡止水」	アップルグミ(30)、オレンジグミ(100) ミックスグミ(120)、ライフボトル(150) パナシーアボトル(80)、スペクタクルズ(5) ホーリィボトル(40)、ロールパン(20) チーズ(70)
食材店「うまい屋」	ロールパン(20)、チーズ(70) ビーフ(1000)、ステーキ(1500) ベジタブル(300)、EGG(150) ビーストミート(400)、サンマ(30) しろざす(80)、うなぎ(2000) たい(1800)、まぐろ(3000) くるまえび(1200)
武器屋「武陵桃源」	ワルーンソード(800)、クレセントアクス(1160) ハルバード(1225)、ジアースロッド(100000)

ミニゲーム 海戦

ルールは簡単で、３隻並んだ自機を操って、画面上の敵を全滅させるだけ。攻撃＆待機モンスターは、４隻の「船」が健在なら無限にわいてくる。高得点を狙うには、船を何隻か残しつつ、時折現れる「ＵＦＯ」を落としていくのがベストだろう。敵を全部倒したあとには、スコアによっていろんなアイテムがもらえるので、腕に自信がある人はがんばってみよう。ちなみに、△ボタンで援軍を呼べば誰でもクリアできるが、スコアは０点になってしまうぞ。



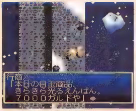
スコア	入手アイテム	ランク
0～99	アップルグミ	SEAMAN※
100～999	ミックスグミ	SERGENT
1000～2499	ミラクルグミ	SERGENT
2500～4999	エリクシール	OFFICER
5000～7499	アワ - グラス	LIEUTENANT
7500～9999	ミスリルヘルム	CAPTAIN
10000～14999	ミスリルプレート	MAJOR
15000～19999	ミスリルアクス	COLONEL
20000～99999	メックハルバード	GENERAL
100000～999999	フォースリング	GENERAL

※10点以上得点するとSERGENTとなる。

港町スノーフリア

ようやくやってきた、ファンダリア王国の海の玄関口、スノーフリア。町の人から目指すグレバムの情報を得たスタンたちは、さっそく首都ハイデルベルグへと向かおうとするが……。

まずは「けがわのマント」を買うこと。これがないと「氷の大河」では歩くたびにＨＰが減ってしまう。また、この町以降は店がすべて休みなので、ここで武器・防具類を充実させておこう（ミスリルの防具は必須だ）。資金がない場合は、宿屋のレンズ換金所を利用するとよい。ちなみに、ずっと先で起きるイベントでガルドとレンズはすべてなくなってしまう（強制）ので、ここで使い切っておくことをオススメする。



◀港にいる行商人からはＤＩＳＣ？（ＳＰ075―5）を購入できる。

ショップガイド

店の名前	商品の名前(価格)
よろず屋「雪迷宮」	コルセスカ(1200)、コンポジットボウ(1850) プレートアーマー(820)、ミスリルメッシュ(1000) ミスリルチェイン(1080)、ミスリルヘルム(720) ミスリルティアラ(680)、ブレスレット(880) けがわのマント(895)、レモングミ(250) パイングミ(500)、ライフボトル(150) パナシーアボトル(80)、かにみそ(4000) にしん(600)、ししゃも(300) ずわいがに(3200)

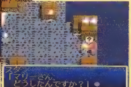
マリーの故郷はファンダリア？

スノーフリアの港で一行がフェイトと別れの挨拶をしている最中、マリーは何かに誘われるように１人でふらふらと歩いていってしまう。様子が気になり捜しに行ったスタンが見たものは、寂しげに海を見つめるマリーの姿だった。心配したスタンが話しかけるが、マリーはいつもと様子が違い、元気がない。「ここの景色を見ていたら、少し感傷的になった……」と、ささやくように言うマリー。

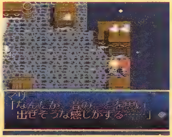
空から舞い降りてくる雪を見ながら、マリーはスタンに心の内を告白するのだった。「ここの景色を見ていると、なんだか昔のことが思い出せそうな気がする……。でも、なんだか切ないような感じだ……」。



▲何気なく港の景色を見回していたマリーは、何かに気付いたかのように、突然１人でどこかへ歩いていってしまう……。



▼マリーを捜さずに町に入ろうとしても、イベントは強制的に発生。セリフがちょっと違うので、両方聞いてみるのも一興だ。



▲雪景色に懐かしさを感じている様子のマリー　果たして、ここファンダリア王国こそが、マリーの故郷なのだろうか？

謎の戦士ウッドロウ、再び登場!!

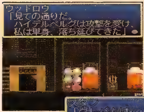
首都へは、北の「氷の大河」か西の「ティルソの森」を抜けるしかない。ところが、氷の大河は、巨大な氷が道をふさいでいて通れない。改めてティルソの森へと向かうスタンたち。だが、そこで見たものは、グレバムの配下に襲われるウッドロウの姿だった!!



▲通行不可能だった「氷の大河」から、もう1つのルート「ティルソの森」へ向かった一行は、そこでグレバムの兵に襲われるウッドロウと出会う。



◀敵はモンクバトラー×2、カーカー×1、サケルドース×1という構成。さほど苦労はしないはずだ。



◀追っ手を倒し、ウッドロウを助けたスタンたちは、とりあえずスノーフリアの町に帰還する。宿屋で休息を取り、ようやく回復したウッドロウは、事のてん末を語り始めた。

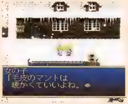


▶ウッドロウの話によると、「神の眼」は首都ハイデルベルグにある王城の中に持ち込まれているようだ。ウッドロウを仲間に加え、スタンたちはさっそく首都ハイデルベルグへ向かうのだった。

氷の大河

ウッドロウを仲間に加えた一行は、グレバムを倒し、「神の眼」を取り戻すべくハイデルベルグへと出発する。だが、彼らの目の前には、万年氷に覆われた極寒の地「氷の大河」が、行く手を阻むかのようにたたずむのだった。

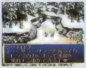
マップとしてはかなり狭く、しかも一本道なので迷うことはない。ポイントは、出口前にある凍った池の抜け方。これは、マップ＆ミニコラムを参照してほしい。また、ここで登場するモンスターとの戦いは、20程度までレベルを上げておけば、力押しでも何とかなるはずだ。



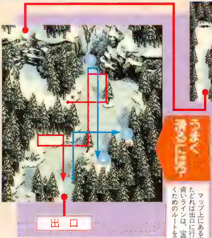
▶この国では、「けがわのマント」はまさに常識。こんな小さな女の子でも、このアイテムの重要性は理解しているのだ。

氷を溶かせ! ソーサラーリング

ウッドロウが仲間にいる状態で入り口奥にある氷に近づくとソーサラーリングを入手できる。なお、これを使うにはレンズが必要。もし手持ちがないのなら、戦闘をして入手しよう。



◀リングを装備して◎ボタンを押せば、進行方向にビームが出るのだ。





マップ上にある赤いラインをたどれば出口に行ける。なお、青いラインは、宝箱にたどり着くためのルートを示している。

入手アイテム

①DISC？
②ミスリルソード
③ルーンボトル
④ふりそそぐひかり

モンスターリスト

S・ジャイアント



HP：1300
TP：0
EXP：118
ガルド：126
レンズ：0

大型の肉弾系モンスター。食らっと転倒してしまう強力なストンピング（踏みつけ）攻撃や、何人かに貫通してダメージを与えるパンチ攻撃に注意しよう。入手アイテム：なし

イエティ



HP：1290
TP：0
EXP：127
ガルド：102
レンズ：8

いわゆる雪男。体を使った通常攻撃以外に、大きく開けた口から巨大な雪玉を投げてくる遠距離攻撃を使うなど、見た目と違って攻撃方法は多彩だ。入手アイテム：オレンジグミ

カーカー



HP：1100
TP：0
EXP：101
ガルド：86
レンズ：3

チュンチュンなどと同系列の飛行型モンスター。狙いを定めて飛び込んでくる攻撃以外、特に注意すべき点もなく、まさにザコキャラといった感じ。入手アイテム：ＥＧＧ、チキン

コンバットバニー



HP：1200
TP：0
EXP：112
ガルド：76
レンズ：2

見た目はかわいいウサギだが、強力な脚を駆使したキック攻撃にはあなどれないものがある攻撃力も、イエティやＳ・ジャイアントに次いで高いのだ。入手アイテム：ビーストミート

ダイアモンドダスト



HP：999
TP：64
EXP：115
ガルド：0
レンズ：12

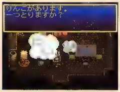
真っ白い綿毛が飛んでいるような外見の、飛行型モンスター。隊列の後方からアイスストームを連発してくる、イヤなヤツ。晶術を使って早めに倒したいところだ。入手アイテム：なし

首都ハイデルベルグ

ついにやってきた、首都ハイデルベルグ。しかし、しんしんと雪が降り積もる街中には人気がまったくなく、ところどころに死体が転がる様子は、まさにゴーストタウンのようだった……。

広い街ではあるが、酒場などにグレバム配下の兵士たちがいるのみで、なぜか街の人たちはほとんどいなくなっている。もちろんお店関係も営業はしておらず、唯一開いているのは宿屋のみという状態だ。

さて、街の北にある城門の前まで行くと、マリーに関するイベントが発生する。そのあとは強制的にストーリーが進んでいってしまうので、もしもパーティメンバーがHPやTPを消費しているのなら、城門に行く前に宿屋で体力を回復しておこう。それと、いったん街の外に出てセーブしておくことも忘れないように。



◀ちなみに、民家にある果物かごを探ってみると、リンゴを3個、むしくいリンゴを2個、発見することができる

よりみちタウンガイド サイリルの町

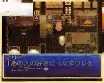
ハイデルベルグのイベントに入る前に、足を伸ばしてサイリルに行ってみよう。こちらも同じくゴーストタウン状態だが、ここではマリーに関するある重要なイベントを見ることができるのだ。

失われたマリーの過去がよみがえる!?

サイリルに入った直後と、町の南西にある家に入ったところで、マリーの記憶回復イベントが発生。どうやら、ここは以前マリーが住んでいた家らしく、見覚えのある家具や台所の様子、ベッドなどを見ているうちに、マリーが次々と過去の出来事を思い出していくのだ！　このイベントをこなしたかどうかで、このあとのハイデルベルグの連続イベントの結末が大きく変化する。ちなみに、マリーをメインで使っている人は、このイベントは見ないほうがいいぞ。



▲ひっそりと雪に埋もれる町の景色を見て、マリーは記憶の底に眠る何かを思い出していく。どうやら、ここはマリーが以前住んでいた町らしいのだが……。



▼懐かしげに台所に立つマリー。ある人に作ってあげたという料理の思い出を、かみしめるように話していく



▲ほとんどの記憶を思い出したらしいマリーの様子に、思わずほっとするスタンだった。

マリーとダリス、悲しみの再会…

城門に近づいた一行は、中から現れた警備隊長らしき男に、すぐに立ち去るように警告される。しかし、その男の顔を見たマリーは、突然つかつかと男に歩み寄ると、「この剣に見覚えはないか？」と、失われた記憶の唯一の手掛かりである剣を差し出すのだ。だがそのとき、兵士の1人がウッドロウに気付いて、仲間を呼び寄せ始めた。逃げだそうとするスタンだったが、動こうとしないマリーと、それを気にして戻ってきてしまったルーティともに、抵抗する間もなく、衛兵に捕まってしまうのだった……。

このイベントでは、マリーの失われた記憶と、過去に何があったかがすべて語られることになる。本筋のストーリーには絡まないため重要度は低いものの、マリーというキャラクターの印象は大きく変化するはず。特に、彼女が流す涙には、こちらも思わずもらい泣きしそうになるぞ。



▲マリーが持つ剣を見たとたん、取り乱すダリス。いったい、この剣にはどんな秘密が……？


◀リオンたちのおかげで詰め所の地下牢から脱出したスタンたちは、マリーとダリスを追って2階へとやってくる。そのとき、扉の向こうから2人の話し声が聞こえてきた。


▶一瞬、ダリスは正気を取り戻しかけるが、衛兵たちによって再びグレバムの洗脳が復活。すがりつくマリーを突き飛ばし、スタンたちに襲いかかってくるのだった。

BOSS:ダリス



Ｈ　Ｐ：7500　ガルド：900
Ｔ　Ｐ：　0　レンズ：　2
ＥＸＰ：1300

睡眠効果のある遠距離特殊攻撃や、大きな剣を振り回して繰り出す2種類の技は強力。ＨＰこそティベリウス大王より低いものの、攻撃力や防御力は上回っており、かなりの強敵だ　入手アイテム：ムーンストーン

イベントの舞台となる兵士詰め所の1階部分には、フレアボトル、リキュールボトルが入った宝箱があるので、忘れずに拾っておこう。ここでの戦闘はダリスと、ストレイモンク×2、アーチャー×2という構成。ここでは必ず挟み撃ちされてしまうので、事前に隊列を変更しておくのを忘れないようにしよう。

モンスターリスト

ストレイモンク



Ｈ　Ｐ：1300
Ｔ　Ｐ：　0
EXP：127
ガルド：122
レンズ：　0

肉弾攻撃専門の戦士だ。特殊攻撃などは一切使ってこないので、脅威はまったく感じない。晶術や必殺技を使えば、比較的簡単に倒せるだろう。入手アイテム：アップルグミ

アーチャー

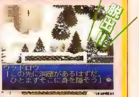


Ｈ　Ｐ：1250
Ｔ　Ｐ：　0
EXP：137
ガルド：110
レンズ：　3

弓による攻撃力はとにかく強力。なんと、数値だけならダリスの2倍以上もあるのだ。矢を命中させられないように、動き回ろう。入手アイテム：コンポジットボウ、アップルグミ



◀机の上にある剣は、アイテムとして使うことはできないのだが、取ることだけはできる……。

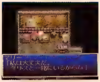


▶詰め所の屋上から飛び降りたスタンたちは、ウッドロウの案内で裏山の洞窟へと向かう。

ハイデルベルグ地下通路

グレバムの追手を振り切ったスタンたちは、ウッドロウの提案により、街の北にある洞窟へと向かう。そこには、グレバムの手から逃れたハイデルベルグの民たちが隠れていたのだった……。

この地下通路において、もっとも重要なことは「マリーがパーティから抜けてしまう」こと。戦力の要だっただけに、以後の戦闘は少しつらくなるかもしれない。また、㋒の地点には道具屋があるので、アイテムの補充をしておくのもいいだろう。



モンスターリスト

グール



H P：1340
T P：0
EXP：144
ガルド：15
レンズ：8

アンデット系モンスターのせいか動きは鈍い。だが、ときどき床に溶け込んでは、こちらの背後に回り込むこともあるので、注意すること。入手アイテム：アップルグミ

スケルトン



H P：1480
T P：0
EXP：145
ガルド：132
レンズ：7

ガイコツ戦士。剣による攻撃しか持っておらず、動きも遅い。だが攻撃力は、それなりにあるので、フィリアなどの、防御力の低いキャラは注意が必要だ。入手アイテム：なし

ブリーブ



H P：1280
T P：0
EXP：140
ガルド：0
レンズ：14

スライム系のくせに「ストーンブラスト」を使う、生意気な敵。しかも、遠距離から連発してくるので、こちらも晶術を使い、早めに倒してしまおう。入手アイテム：ミックスグミ

スペクター



H P：999
T P：400
EXP：157
ガルド：0
レンズ：9

空中にふわふわ浮かぶ霊魂型モンスター。「サイレンス」で、こちらの晶術を封じてくるが、それ以外の攻撃方法は持っていないので実はザコ敵。入手アイテム：なし。

奥義「魔王炎撃波」を習得!

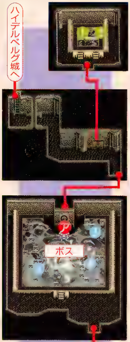
㋑地点には、奥義を覚えられる例の石碑がある。この石碑を読むためには、スタンがレベル25、ディムロスがレベル23必要。順当にここまで進んでいれば、この条件は満たしているハズだろう。そして石碑の質問に、③→④と答えてやれば、晴れて奥義習得だ！



▲飛び道具としての飛距離がないが、技の硬直が短く、連発できるのが特徴。

ショップガイド

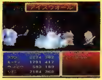
店の名前	商品の名前(価格)
道具屋「サザンクロス」	アップルグミ(30)、オレンジグミ(100) ミックスグミ(120)、レモングミ(250)、 パイングミ(500)、ライフボトル(150) ルーンボトル(500)、パナシーアボトル(80) ウイングドブーツ(1500)、ロールパン(20) チーズ(70)、ビーフ(1000)





BOSS:アイスゴーレム





◀ごくまれに「アイスウォール」の晶術を使うことも。

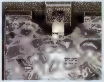
H P：6000
T P：400
EXP：1750
ガルド：0
レンズ：42

氷から作られたゴーレムで、非常に動きが遅い。攻撃力はなかなか高く、張り手による攻撃がメイン。氷だけあって、火系の晶術に弱いので、一気に攻めて動きを封じよう。入手アイテム：なし。

ソーサラーリングで氷を溶かせ!

㋐地点にある落とし穴に落ちると、マップのⒶ地点に飛ばされてしまう。これを避けるためには、アイスゴーレムのいた場所の後ろの「的」に「ソーサラーリング」の火弾を当てて、橋をかけてやればOK。また、この部屋には氷に隠された宝箱がある。それらは火弾で氷を溶かせば、取れるようになるぞ。



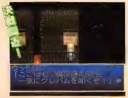


▲階段を上ったら、半キャラ右にずらして上に移動すれば、的の正面だ。

ハイデルベルグ城

夫・ダリスの側にいるというマリーを残し、一行は地下通路からハイデルベルグ城の内部へ潜入。最上階に待つグレバムのもとを目指す！　果たして、グレバムとの決着は？　スタンは「神の眼」を取り戻せるのか？

ゲーム前半、最後の舞台となるハイデルベルグ城。さすがに城内は広く、トラップも複雑な物が多い。各コラムを参考に、１つずつクリアしよう。また、最後にはグレバムとの戦闘も待っている。気を引き締めていこう！



◀地下通路は、城の牢屋につながっている。上へ上へと昇り、グレバムのいる最上階を目指そう。

入手アイテム

①きりさくかぜ　③リフレックス
②パイングミ　④アクアマリン

この扉はこうして開けろ！

㋑地点の扉を開くカギは、その下にある女神と悪魔の２つの彫像。写真のように、悪魔像を女神像に重なるように移動（◎ボタン＋移動）させれば、扉は開く。なお、動かせるのは悪魔像だけなので注意。



▲女神の水晶玉に、火が当たるようにしよう。

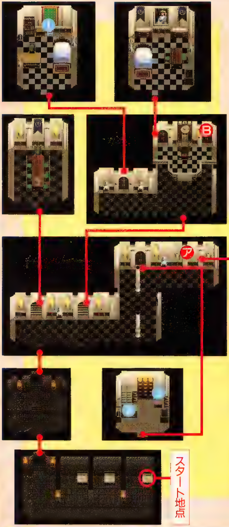
キーポイントはソーサラーリング

ハイデルベルグのトラップのほとんどは、「ソーサラーリング」によって解除できる。このページのマップ内でも、㋐地点の左右にあるたいまつに火を付ければ（たいまつに向かって火弾を撃つ）、扉が出現するし、㋒〜㋔はそれぞれ対応したたいまつに点火すれば、扉が開くような仕掛けになっているぞ。

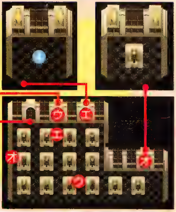


◀たいまつは、全部火を付けるつもりでOK。

城外壁Ⓐへ







スタート地点

モンスターリスト

グレムリン



HP：1233
TP：88
EXP：135
ガルド：0
レンズ：12

空からの体当たりに、「グレイフ」、「ピコハン」と、さまざまな攻撃を使い分ける強敵。早めに地上に引きずり下ろし、倒してしまうようにしよう。入手アイテム：オレンジグミ。

クレイデーモン



HP：1400
TP：200
EXP：140
ガルド：0
レンズ：20

「ストーンブラスト」や「グレイブ」といった、晶術で攻撃してくる。また、近距離上空攻撃が届かない高い位置まで飛ぶこともあるので、晶術を使い地面に落とそう。入手アイテム：なし。

ナイツテンプラス



HP：1420
TP：0
EXP：155
ガルド：155
レンズ：0

メイスを振り回す戦士系モンスター。さすがにザコ敵でも攻撃力が上がっているので、なるべく攻撃を受けないように、遠間合いから攻めるのがいいだろう。入手アイテム：レモングミ。

ビショップ



HP：1380
TP：164
EXP：150
ガルド：140
レンズ：5

放っておくと「ヒール」を使って仲間（この場合はスタンたちの敵）を回復させてしまうので、最初に倒さないと、戦闘がいつまでたっても終わらないぞ。入手アイテム：ミックスグミ。

アーチャー



HP：1250
TP：0
EXP：137
ガルド：110
レンズ：3

名前の通り、弓を使って攻撃してくる。矢のスピードはかなり速いが、撃ち出すモーション自体は意外と長いので、そこを攻めるといいだろう。入手アイテム：アップルグミ。

鎖を使って外壁を昇ろう!

グレバムのいる階層へたどり着くには、一度、城の外壁に出なくてはならない。ここでは、ロッククライミングさながらに、鎖を昇っていくことになる。一見、単純そうなマップだが、昇れそうで昇れない鎖や、行き止まりなどもあって、けっこうイジワルな作りになっているので気を付けよう。また、宝箱も配置されているので、取り忘れないように。



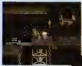
▲ゴンドラを動かすためにも、一定の手順が必要になる。



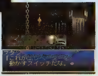
▼前ページ、①の宝箱にある「きりさくかぜ」のDISCには、晶術「エアスラスト」が秘められている。強力なので、ぜひ活用しよう。

エレベーターを稼動させる方法とは?

㋙地点にあるエレベーターは、ただ乗っただけでは動かないので、以下の手順の通りに進めてみよう。①㋗地点のレバーを引いて、㋘地点のゴンドラのスイッチを入れる。②動き出したゴンドラに乗って、反対側へ渡る。③鎖を昇って㋖地点に行き、㋙地点のエレベーターのスイッチを動かす仲間を1人残す。④㋙地点に戻って、エレベーターに乗り込む。そうすれば、自動的に㋖地点の仲間がエレベーターのスイッチを入れるぞ。



▲手順を知っていてもまずは、㋙地点のエレベーターに乗ろう。



▶ややこしいが、ここに来るのは1回だけなので覚える必要はない。

ソーサラーリングで氷を溶かせば…

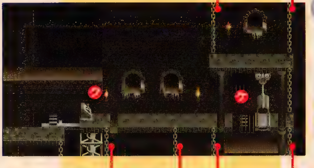
㋙地点のエレベーターも稼動し、次の階層を目指そう! ……と思ったら、㋕地点にあるゴンドラが凍り付いていて、仲間の待っている㋖地点に戻ることができない。ここでも、トラップを解くカギになるのは「ソーサラーリング」。凍り付いているのなら、リングの火弾で氷を溶かしてやればいい。下の写真の位置辺りから火弾を撃てば、凍ったシャフト部分にバッチリ当たるぞ。これでゴンドラは動くハズだ。

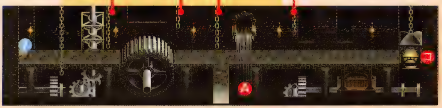


▲ハイデルベルグで大活躍の「ソーサラーリング」。危ないから、決して人に向けては撃たないようにね(何も起こりませんが)。









誰を残そうかな?

㋖地点に残すキャラは、プレイヤーの任意で選べる。誰を選んでも結果は一緒だが、モリュウ城での「オルガンイベント」のように、キャラ別でリアクションが違うぞ。



◀どうせなら、文句を言わないキャラを残したい。

入手アイテム
⑤オレンジグミ
⑥ハンターアロー
⑦ライフボトル

ついに決戦の幕が落とされる

ハイデルベルグ城も、ついに最終階層。城壁を昇りきった先にあった扉は、この階層のC地点に繋がっている。まずは、念のために下の部屋にあるセーブポイントでセーブしておくのがいいだろう。また、㋚・㋜地点の部屋の中は、薄暗くて視界が悪い。そこで、おなじみ「ソーサラーリング」を使って、各部屋の外にあるたいまつに火を付ければ、部屋の中も明るくなるぞ。



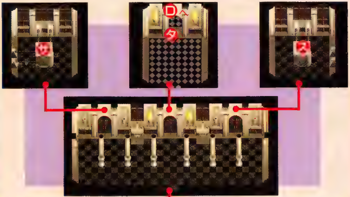
◀㋜・㋞の部屋は、明るくしなくてもレバーの操作自体は可能。

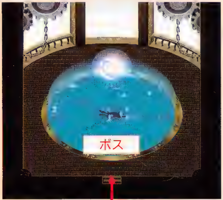
レバーを回して扉を開けろ!

㋛・㋟点にある扉は「㋛→㋜、㋟→㋝」と、それぞれ対応したレバーを動かすことで開く仕掛けになっている。ただし、㋝地点のレバーは、そのままでは凍り付いていて動かない。㋚地点の鎖の凍っている部分を、「ソーサラーリング」を使って溶かしてやろう。これでグレバムまで一直線だ。

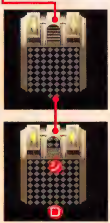


▲㋜と㋝にあるレバーは、どちらから動かしても問題ないぞ。



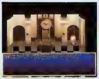






こんな所に思わぬ落とし穴が…

セーブポイントの部屋にある㋞の扉は、実はP56のⒷ地点への一方通行の扉となっている。一度出てしまうと、また外壁を昇るハメになるので注意しよう。扉や宝箱は全部調べるのがRPGの鉄則だが、このトラップはイタイ……。

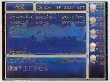


▲願わくば読者のみなさんが、トラップに引っかかる前に、この記事を読んでくれていることを願う。

いよいよグレバムとの決戦!! 準備はOK?

あとはグレバムを倒すだけ。…という状態になったら、もう一度パーティをチェック。レベルは十分か? 装備は? アイテムは? グレバムは、予想以上に手強いぞ。





▲レベルは30前後くらいは欲しい。不安だったら、しばらく経験値を稼ぐのもいいだろう。

◀必殺技のキー設定は大丈夫? TP消費を防ぐために施していた晶術の封印も、解いておこう。

BOSS:グレバム



HP	13000
TP	999
EXP	?
ガルド	?
レンズ	?

ソーディアン・イクティノスを装備しているグレバムは、「ストリームアロー」や「エアスラスト」、「サイクロン」などの強力な晶術で攻撃してくる。また、剣による多彩な攻めも見せ、気絶させられる攻撃も多い。間違いなく、最強の敵だ。

▼グレバムの必殺技、「衝波撃突剣」。突き出した剣が衝撃波をまとい、スタンたちを貫通する。ヒットすれば、壁まで吹っ飛ばされるぞ。威力もスゴイ。

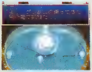




▲イクティノスお得意? の、風の晶術「サイクロン」。このほかにも「ゴッドブレス」などの、超威力の大技も使うぞ。

とうとう「神の眼」を奪回!

スタンたちに敗れたグレバムは、「神の眼」の封印を解いて、再び挑みかかってきた。が、グレバムはその力を制御できずに自爆。暴走する「神の眼」を止めたのは、リオンが取り出した、オベロン社の秘密兵器だった。



▲何はともあれ、「神の眼」の奪回には成功したようである。

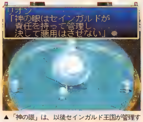
メディアワークスから、小説版『テイルズ~』が出る!! 電撃文庫「テイルズ オブ デスティニー ルーティーのルール」、3月10日発売(予価:本体530円+税)予定! 乞うご期待!!

波乱に満ちた冒険の旅もこれでおしまい…

グレバムを倒せば、あとは半ば自動的にエンディングイベントが発生する。セインガルドへ帰還する飛行竜の中では、スタンとルーティの仲が急接近……なんて場面もあるぞ。無事に「神の眼」を届け終われば、長かった冒険もついに終了！　ちなみに、この一連のイベントの最後で、スタンは全財産をルーティに渡してしまう（理由は自分の目で）。これがイヤな人は、アイテムをたくさん買って、あとで換金するという手がある。高いアイテムの方が、効率がいいぞ。



▶このあと、もともとセインガルドの所有物であったディムロスを返却する。



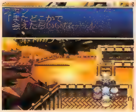
▲「神の眼」は、以後セインガルド王国が管理することになる。リオンはこう言っているが……!?

懐かしの我が家に到着



◀そしてスタンもまた、愛すべき家族の待っているリーネの村へと、飛行竜に乗り、帰っていくのだった。

仲間との別れ……



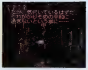
◀晴れて自由の身となり、仲間たちも次なる目的のため、それぞれの場所へと帰っていく。そして、気になる「あの子」との別れ……。



◀ルーティが見せる涙は、今まで本心を表に出させなかった彼女が心を開いた何よりの証拠！

新たな事件の予感…

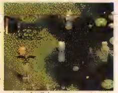
エンディングのキャスト紹介のあとに表示される、何やら怪しい密会シーン。「神の眼」を取り返した今、世界に平和は戻り何も心配する必要はない、ハズなのだが…。それとも、今までの冒険は、単なる序章に過ぎなかったのか？　しかし、このシルエット、どこかで見たような気が……。



リーネの村

「人知れず世界を救った勇者」の１人スタンは、故郷・リーネの村で家族たちと安穏とした生活を送っていた。だがある朝、いつものように寝ぼけているスタンの脳裏に飛び込んできたのは、あのディムロスの声！　また、世界に危機が迫っているというのだろうか？

可愛い妹のリリスちゃんに起こされて始まる一日。まずは、食事を食べにキッチンへ向かおう。ちなみに、ここでご飯を食べずに外へ出ると、ゲームが一向に進まないぞ（笑）。村の探索に出かけるときは、キチンと朝食を食べてからにしよう。すると、右の囲みにある「お使いイベント」が発生。その次の日には、ある人物が訪ねてくるぞ。



▲本当に「ド田舎」のリーネ。でも、自然に囲まれて暮らすのも悪くないよね。

ショップガイド

店の名前	商品の名前（価格）
道具屋「にわとり館」	アップルグミ（30）、オレンジグミ（100）、ライフボトル（150）、パンシーアボトル（80）
果物屋「青空青果」	レモン（30）、リンゴ（30）、イチゴ（200）
八百屋「やまびこ」	ベジタブル（300）、むしくいリンゴ（2）、かき（85）、くり（120）、またたび（200）、きょほう（500）
肉屋「クイックミート」	チキン（420）、ビーフ（1000）
鮮魚店「しおさい」	しろぎす（80）、うなぎ（2000）、まぐろ（3000）、くるまえび（1200）
パン屋「ふかふか堂」	ロールパン（20）、チーズ（70）、フィッツバーガー（100）

平和な日々が続く……



▲このバッカスとは「スカタン！　バカッス！」と呼び合う親友（か？）。



◀そしてある朝、誰かがスタンの元を訪ねてくる。一体誰が……？



◀この柔和な口調、そしてスタンの寝起きの悪さを知っている……。ということは？

お使いイベント

妹のリリスの頼みで、魚を買いに行くスタン。だが、不幸なことに、村の魚屋では魚は売り切れ。この時点で、家に戻れば、一応イベントは終了なのだが……。実は、ノイシュタットまで、魚を買い出しに行くこともできるのだ。もっとも、その苦労も、報われることはないのだが（笑）。



▲え～！　売り切れ!?　これじゃ、リリスに怒られちゃうよ……。





▲ノイシュタットまではモンスターも出るし、所持金もゼロ。お兄ちゃんの苦労は（泣）。

そして、大波乱の次号攻略記事へ続く!!

発売直前！ 基本システムと物語中盤までの攻略ポイントを徹底解析!!





[ゼノギアス] Xenogears

いよいよ発売が間近に迫った、スクウェアが放つ注目のRPG『ゼノギアス』。そこで今号では、ゲームを始める前に絶対に押さえておきたいポイントを、システム、バトルともに徹底解析！ さらにストーリーも序盤から中盤まで一気に攻略していくぞ。これを読んでゲームを始めれば完璧なプレイが可能だ！

Xenogears
ゼノギアス

2/11 RPG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶スクウェア
	▶MC(1ブロック)

SYSTEM

ステップアップ方式でグングンわかる！ システム解析

ゲームを[illegible]楽しむには、まず基本のシステムを理解することが大事。ということで、最初はシステムの基礎をステップアップ方式で解説していこう。

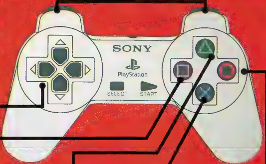
コントローラの基本操作や、メニュー画面で実行できるさまざまなコマンドの用途などは、ゲームを始める前に覚えておきたい基本中の基本。ここではまず、そういったベーシックな要素を中心に、ゲームのシステムを詳しくレクチャーしよう。先のステップでは、冒険を進めるうえで必要な知識も紹介する。そちらも要チェックだ。



◀システムを十分に理解して、ゲームを楽しもう。

STEP 1 コントローラの基本操作をチェック

フィールドやダンジョンを移動しているときのキャラクターの操作と、戦闘中のコマンド入力。『ゼノギアス』のコントローラ操作は、そのどちらにおいても、一般的なRPGの操作と比べて少し特殊になっている。この２つのシチュエーションで、それぞれのボタンがどの操作に対応しているのか、まずはそこからチェックしよう。



L1、R1ボタン フィールド画面での視点の変更＆メニュー画面でのキャラクター選択

フィールドではL1ボタンを押すと視点が左に回転、R1ボタンを押すと視点が右に回転する。またメニュー画面では、画面にピックアップするキャラクターの選択や、アイテムリストのページ切り替えに使う。



◀街やダンジョンで、周囲をぐるりと見渡せる。



▶アイテムリストのページ切り替えは、かなり便利だ。

✚キー キャラクターの移動 カーソルの選択

□ボタン ジャンプ

フィールドではキャラクターのジャンプ（⊗ボタンと同時押しで大ジャンプ）、戦闘中は弱攻撃に対応している。



▼ジャンプを使ったテクニカルな操作は、ダンジョンクリアの鍵になる。必ずマスターするのだ。



▲戦闘中に押すと弱攻撃を出す。必殺技コマンドの起点になることが多く、使用頻度は高いぞ。

△ボタン メニュー画面呼び出し

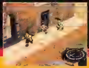
フィールドではメニュー画面の呼び出し、戦闘中は中攻撃に対応している。



◀ボタン１つで呼び出せる。

⊗ボタン ダッシュ＆コマンドのキャンセル

選択したコマンドのキャンセルと、フィールドでのキャラクターのダッシュに対応。



◀ダッシュで素早く移動。

○ボタン さまざまな機能を持つボタン

キャラクターと話す、仕掛けや宝箱を調べる、戦闘中の強攻撃、コマンドの決定など、さまざまな用途に対応するボタン。

▼積極的に会話して、情報を集めるのだ。



▼怪しいところはくまなくチェックしよう。



STEP 2 メニュー画面の見方を把握しよう

メニュー画面は戦闘中以外のときに、△ボタンを押すと呼び出せる。この画面では、キャラクターのステータスを始めとした詳細な情報をチェックでき[illegible]、[illegible]の変更やデータのセーブなどさまざまなコマンドも実行できる。ここではそんな、ゲーム[illegible]になるメニュー画[illegible]。パーティメンバーが入れ替わった場合なと、展開に変化があったらとりあえずメニュー画面を開いて、状態を確認する習慣をつけよう。



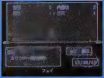
3 Item アイテム

パーティが持っているアイテムを使う。[illegible]



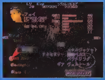
4 Ability 特殊能力

キャラクターが[illegible]



1 Status ステータス

キャラクターの[illegible]



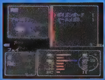
5 Gear ギア装備

ギアのパラメータ[illegible]



2 Equip キャラクター装備

キャラクターに武器や[illegible]



6 File ファイル

ゲームの[illegible]



STEP UP解説 覚えておきたい3つのポイント

コントローラの基本操作とメニュー画面の見方[illegible]ムを始める前に、覚えておきたいポイントはいくつかある。次のステップに進む前に、細かい要素もきちんと把握しておこう。どれもゲームをスムーズに進めるうえで忘れてはならない、重要なポイントだ。

CHECK ① ワールドマップのシステム

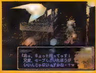
『ゼノギアス』のワールドマップでは、街やダンジョンなどのシンボルに重なるだけでは、その場所に入れない。シンボルと重なって、場所の名前が表示されたときに○ボタンを押して初めて、その場所に入れるのだ。



▶名前が表示されるところで○ボタンを押すと、その場所に入れる。

CHECK ② お手軽なソフトリセット

重大なミスをして、すぐセーブをしたところまで戻りたいと思ったときに便利なのが、L１＋R１＋㋝＋㋜の同時押しでタイトル画面に戻れるソフトリセット。ゲーム中はこまめなセーブを心がけて、有効に活用しよう。

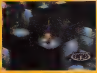


▶まめにセーブをしていない人が、ソフトリセットを使うのは危険。

CHECK ③ こまめな視点変更が大事

街やダンジョンの中ではフィールドが立体的に表現され、画面に死角ができやすい。１方向からの視点だけでは、周囲の地形や状況を完全に把握するのは難しいぞ。特にダンジョン内では、L１とR１ボタンで常に視点を回転させ、周りを念入りに調べながら進むようにしよう。



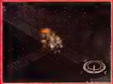


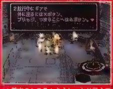
◀▲周りを注意して調べることで、クリアの糸口が見えたり、新しい発見ができたりする。その努力を怠ると、いつまでたっても先に進めない。

STEP 3 旅立つ前に覚えておきたい5つのこと

ゼノギアス」に登場するダンジョンは、床の起伏や足場の高低差といった細かい部分まで綿密に計算された、立体的な作りになっている。そのため、それぞれのダンジョンは全体の構造を把握するのが難しく、クリアが困難なのだ。そこで、ここからはダンジョンクリアのコツを中心に、ゼノギアス」の世界を旅するうえで欠かせない5つのポイントをチェックするぞ。

▼視点を変えつつ周囲を入念にチェックするのが、ダンジョン探索の基本

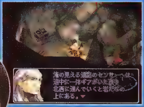




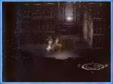
▲基本のシステムさえしっかり覚えていれば、旅は順風満帆。不安はなし

1 大事なヒントは会話に隠れている



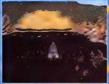


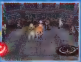
2 予想外の糸口が隠されていることもある



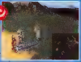


3 ユグドラシルに乗っているときの操作





△ボタン



×ボタン

4 ダンジョンで地図を見つけたら



地図を発見



セレクトボタンでマップを表示

5 宝箱以外にもアイテムは隠されている



タルの中にアイテム



STEP UP 「なんでも相談屋」で学ぼう

物語が始まる場所であるラハン村には、「なんでも相談屋」という建物がある。ここではメモリーキューブの使い方や戦闘の基本など、ゲームの基礎を詳しく解説してくれるのだ。最初のイベントでシタンの家に向かう前に、ここでひととおりの説明を聞いておくと、ゲームをスムーズに進められる。



▲入口に立っている女の子が、「なんでも相談屋」の目印。

▼最初のイベントでシタンの家から戻ると、もう利用はできない

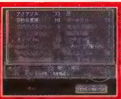




◀戦闘システム全般と必殺技の基本のほかに、メモリーキューブの使い方をレクチャーしてくれる。メモリーキューブはここで実際に使える

STEP 4 アイテムに関して覚えておきたいこと

ゲームに登場するアイテムを大まかに分類すると、ここで紹介する9種類になる。キャラクターのHPやステータス異常を回復するものから、戦闘を有利にする装備品まで、その効果もさまざまだ。まずは序盤に登場するアイテムがどんな用途に使えるのか、そこから押さえていこう。



消費アイテム

1度使うとなくなってしまうアイテム。系統ごとにその効果は多種多様だが、特に回復系のアイテムには最後までお世話になる。[illegible]で安く買えるので、序盤から多めにストックしておこう。

名　称	効　果
アクアソル	味方1人のHPを50回復する。いつでも使用可能
ローズソル	味方1人のEPを10回復する。いつでも使用可能
オメガソル	味方1人のHPとEPを完全回復する。移動中のみ使用可能
ゼータソル	味方1人の戦闘不能を回復する。いつでも使用可能
ケルバーソル	味方1人の肉体的なステータス異常を回復する。戦闘中のみ使用可能
ガイストソル	味方1人の精神的なステータス異常を回復する。戦闘中のみ使用可能
ホワイトスター	戦闘中、味方1人の風の属性をアップし、地の属性をダウンさせる
ブラウンスター	戦闘中、味方1人の地の属性をアップし、風の属性をダウンさせる
レッドスター	戦闘中、味方1人の火の属性をアップし、水の属性をダウンさせる
ブルースター	戦闘中、味方1人の水の属性をアップし、火の属性をダウンさせる
ハードスター	味方1人の防御力をアップする。戦闘中のみ使用可能
スピードスター	味方1人のタイムゲージを速くする。戦闘中のみ使用可能
サバイバルテント	味方全員のHPとEPを完全回復する。移動中のみ使用可能
つちのこの肉	味方1人のHPを少し回復する。移動中のみ使用可能
つちのこの極上肉	味方1人のHPをそこそこ回復する。移動中のみ使用可能

武　器

攻撃力をアップさせる装備品。ロッドや鞭などいくつかの系統があり、キャラクターごとに装備できる武器の系統が決まっている。[illegible]タイプのキャラクターは、武器を装備できない。

名　称	効　果
マジカルロッド	エリィが最初に装備している武器。攻撃力4
シグナルロッド	エリィと出会う黒月の森に落ちている。攻撃力6
レザーウィップ	バルトが最初に装備している武器。攻撃力2
アイアンウィップ	バルト用の武器。攻撃力4
B&JM10	ビリー用の武器
B&JMA弾	B&JM10用の弾丸

防具・アクセサリー

防御力をアップさせる防具は服系と帽子系に分類され、どちらも1つずつ装備できる。それに対して、パラメータのアップやステータス異常の[illegible]アクセサリーは、防具を装備しなければ最高で3つまで装備できるぞ。

名　称	効　果
武闘着	もっとも防御力の低い服系の防具。防御力2
武闘ぼうし	もっとも防御力の低い帽子系の防具。防御力1
剣闘着	武闘着よりは少しはましな服系の防具。防御力4
剣闘ぼうし	武闘ぼうしよりは少しはましな帽子系の防具。防御力2
レザージャケット	かなり信頼のおける服系の防具。防御力10
レザーハット	かなり信頼のおける帽子系の防具。防御力6
メタルベスト	全員が装備できる服系の防具。防御力18
メタルジャケット	強固な防御能力を誇る服系の防具。防御力28
メタルメット	強固な防御能力を誇る帽子系の防具。防御力10
パワーリング	攻撃力が2アップする
スタミナリング	防御力が2アップする
メガネ	命中能力が2アップする
ステップシューズ	回避能力が2アップする
エーテル石	エーテル能力が2アップする
抗エーテル石	エーテル防御力が2アップする
スピードリング	素早さが1アップする
闘魂ベルト	HPのMAXが10%アップ

ギア用武器

ギアの攻撃力をアップさせる装備品。ギアが装備する武器の系統は、パイロットが使う武器の系統に準拠する。つまり、[illegible]同じようにロッドを装備して戦うわけだ。

名　称	効　果
マジカルロッドG	エリィが搭乗するギア、ヴィエルジェ用の武器。攻撃力2
シグナルロッドG	エリィが搭乗するギア、ヴィエルジェ用の武器。攻撃力4
レザーWG	バルトが搭乗するギア、ブリガンディア用の武器。攻撃力10
アイアンWG	バルトが搭乗するギア、ブリガンディア用の武器。攻撃力16
GEARM10	ビリーが搭乗するギア、レイマーツォ用の武器
GEARMA弾	GEARM10用の弾丸。攻撃力30

ギア用アクセサリー

ギアもキャラクターと同じように、最高3つまで防具とアクセサリーを装備できる。ギア用のアクセサリーは、特殊な環境に対する適応力を持つものや、[illegible]のダメージ軽減など、ギアや兵器との戦闘を想定した効果を持っているのだ。

名　称	効　果
装甲板	ギアの装甲値を2アップする。ないよりマシ程度の装甲
装甲板＋1	ギアの装甲値を5アップする。装甲としてはまだまだ不安
装甲板＋2	ギアの装甲値を8アップする。そこそこ使える
反応回路	ギアの反応値をアップする
防御回路	ギアの防御能力をアップする
中古回路	反応及び防御能力をアップする
E回路	エーテル装甲値&防御能力をアップする
ビームコート	対ビーム50%防御
雲母	対電撃30%防御
絶縁装甲板	対電撃30%防御、装甲値＋10
レンズシールド	盲目のステータス異常からギアを守る
エアコン	素早さアップ（砂漠）
エーテル装甲	エーテル装甲値＋50
フレームHP10	ギアのHPを10%回復する特殊装置が使用可能になる
フレームHP30	ギアのHPを30%回復する特殊装置が使用可能になる

ギア用パーツ

ギアの基本性能をアップさせるパーツの数々。これらはプレイヤーが装備させるのではなく、購入したギアショップで取りつけてもらう。[illegible]最高のものを揃えていかないと、イベント戦闘で苦しむことになる。

名　称	効　果
GNR001A	ギアの動力をつかさどるエンジン。最大出力2　燃料1200
GNR002A	ギアの動力をつかさどるエンジン。最大出力3、燃料1200
G4・1200	ギアの動力をつかさどるエンジン。最大出力4、燃料1200
G5・1200	ギアの動力をつかさどるエンジン。最大出力5、燃料1200
G6・1200	ギアの動力をつかさどるエンジン。最大出力6、燃料1200
WELTO18	ギアの耐久力を支えるフレーム。HP1800
WELTO21	ギアの耐久力を支えるフレーム。HP2100
WELTO25	ギアの耐久力を支えるフレーム。HP2500
WELTO30	ギアの耐久力を支えるフレーム。HP3000
WELTO36	ギアの耐久力を支えるフレーム。HP3600
MS鋼板＃6	ギアのダメージを軽減する装甲。装甲値60
MS鋼板＃7.5	ギアのダメージを軽減する装甲。装甲値75
MS鋼板＃9	ギアのダメージを軽減する装甲。装甲値90
MS鋼板＃12	ギアのダメージを軽減する装甲。装甲値120
MS鋼板＃15	ギアのダメージを軽減する装甲。装甲値150

売却用アイテム

ショップで売却すると、高値で買い取ってもらえるアイテム。使うことはできない。金塊は主にダンジョンの宝箱から、[illegible]ターを倒すとまれに手に入る。

名　称	効　果
牙	モンスターの牙。75～150Gで買い取ってもらえる
目玉	モンスターの目玉。100～200Gで買い取ってもらえる
ウロコ	モンスターのウロコ。500～1500Gで買い取ってもらえる
金塊	ダンジョンの宝箱などから手に入るアイテム。2000Gで売れる

その他のアイテム

特殊なイベントなどで手に入る、用途不明の品々。しかしアイテムによっては、とても欲しがっている人もいるらしい。もちろん使っても効果はないが、持っていれば何かいいことがあるかも……？

名　称	効　果
カミナリダイコン	ラハンで取れた大根。口から火が出るほど辛い
砂漠イチゴ	ブレイダブリク名産のイチゴ。とても甘い
エルノバナナ	モンスターも好んで食べるおいしいバナナ
おもちゃの鉄砲	男の子が好んで使う鉄砲のおもちゃ。BB弾付属
ミニギア	24点のパーツが組み合わさったギアの1／100モデル

イベントアイテム

ストーリー上の重要なイベントをクリアするために必要なアイテム。中にはヒントや情報を頼りに、特別な手順を踏まないと[illegible]入手の方法は、ストーリー攻略を参照しよう。

名　称	効　果
下水道のカギの束	キスレブの地下水道で使うカギ。カギのかかった部屋に入れる
お守りの鈴	キスレブの地下水道でモンスターをおびき寄せるために使う鈴
マスターキー	キスレブのギアドックに入るのに必要なカギ

戦闘中に使えるアイテムで重要なものは？

戦闘中に使えるアイテムの中で[illegible]



BATTLE

ステップアップ方式でグングンわかる! 戦闘解析

簡単な操作でアクションゲームのような多彩な攻撃を繰り出せる『ゼノギアス』の戦闘シーン。他のRPGでは考えられない、このまったく新しい戦闘システムを徹底解析していこう。

STEP 1 キャラ戦闘の流れを理解しよう

戦闘の大まかなシステムは、タイムゲージが溜まったキャラから行動していくという、『FF』シリーズでお馴染みのスタイルを[illegible]している。タイムゲージはキャラのHPの下に表示されており、戦闘中リアルタイムで増加していく。そして最大になったキャラからコマンド入力が可能になるのだ。ただし、『FF』シリーズのようなアクティブタイムバトル（キャラの行動中も時間が経過していく）とは違い、キャラの行動中は時間が止まっているので、あせってコマンド入力する必要がないのだ。



タイムゲージ 次に行動できるまでの待ち時間を示すゲージ。戦闘中、味方が誰も行動していないときにリアルタイムで増加していく。これが最大になったときに、そのキャラの行動の順番がまわってきたことになる。

コマンド タイムゲージがフルになると、そのキャラのコマンドが表示。ここからコマンドを選択する。基本的にコマンドの内容は各キャラ共通だが、特殊能力の名称が異なっている場合もある。

行動ポイントゲージ 現在行動中のキャラが持っている行動ポイントを示すゲージ。攻撃することで消費するが、次のターンになれば完全に回復する。そのターンで残したポイントは、AP（下のSTEP UP解説参照）に加算される。

STEP 2 攻撃の基本! 通常攻撃を極めよう!!!

通常攻撃は、◎、Ⓐ、◻のどれかのボタンを押していくだけ。押すごとに攻撃を繰り出し、そのつど行動ポイントを消費していく。消費ポイントは◻（弱攻撃）が1ポイント、△（中攻撃）が2ポイント、◎（強行撃）が3ポイントになっている。それぞれのボタンの詳細に関しては右を参照しよう。行動ポイントは、次のターンで完全に回復するので使い切ってしまってもかまわないし、[illegible]して、連殺に必要なAPをためてもOK（P.66参照）。なお、この行動ポイントはレベルにより上がっていき最大7ポイントまで増加するのだ。



◻ 弱 ◻は、もっとも威力の小さい弱攻撃を繰り出すボタン。威力は小さいがほとんどミスがないので、最後まで役に立ってくれる。また、消費行動ポイントが1と少なく、攻撃の手数が増やせることも大きな魅力となっている。

△ 中 △ボタンは、中威力の攻撃を繰り出す。行動ポイントの消費は2なので、序盤のうちは、1～2度攻撃に組み込むのがせいぜい。しかも、威力も命中率も中途半端なので、他の攻撃に織り交ぜる感じで使った方が効果的だ。

○ 強 ◎ボタンは、もっとも威力のある攻撃を繰り出す。ただし、行動ポイントを3も消費するので、最大行動ポイントになっても2回しか攻撃に組み込めない。また、命中率も非常に低くミスが多いので、ボス戦での多用は控えたい。

行動ポイントがある限り何度でも攻撃可能

[illegible]が許す限りなら何度でも押すことが可能。例えば、行動ポイントが4の場合なら、右にある4[illegible]中心で一撃必殺を狙うか。敵に[illegible]



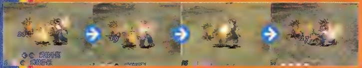
[illegible]◎→◻の順番に押すのと、◻→◎の順番に[illegible]

【例】ポイント4の場合
- ◻×4
- ◻×2+△
- ◻+○
- △×2

順番は自由

同じボタンでも連続して押すとアクションが変化!!

1回の攻撃に同じ攻撃ボタンを複数回押すと、攻撃するさいのキャラのアクションが次々と変化していく。これにより、まるで格闘ゲームで連続技を決めているような爽快感を味わうことができるのだ。もちろん、攻撃ボタンによってもアクションはまったく変わってくる（下は◎を4回押した例）ので、さまざまな組み合わせのアクションを楽しめるのだ。



STEP UP解説

✕で攻撃をキャンセルすると…

行動ポイントが残っていても、✕を押せば攻撃を終了することも可能。[illegible]



[illegible]

●タイムゲージの…APゲージに加算される。APと行動ポイントはまったく違うものだ。

STEP 3 ボタンの組み合わせで必殺技を繰り出そう!!

このゲームでは、ボタンを押した組み合わせにより、様々な必殺技を出すことが可能。あらかじめ必殺技を修得しておく必要があるが、その威力は通常攻撃とはくらべものにならないほど強力だ。また、使用回数に制限がないので、1回の戦闘で何度でも出すことが可能。ただし、必殺技を出すとそのターンでの攻撃は終了となるぞ。



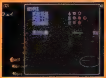
画面に注目していればコマンドを覚える必要なし!

[illegible]



必殺技はあらかじめ覚えておかないとダメ!!

[illegible]



必殺技を効率よく覚えるには?

[illegible]

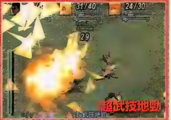


STEP UP解説 さらに強力な超必殺技もある

ここで紹介した必殺技のほかにも、ゲームではさらに強力な超必殺技が存在する。[illegible]必殺技と同様、ボタンの組み合わせにより繰り出すことになるが、[illegible]出せないのだ。ここでは、フェイが修得できる[illegible]紹介しよう。[illegible]ダメージを叩き出してくれるぞ。



▲激しい旋風が[illegible]マンドは、[illegible]



メインキャラクター必殺技コマンド

それぞれのキャラが修得する必殺技は、フェイなら格闘技、エリィなら剣を使った技、ビリーなら銃技といったように、それぞれの個性に合わせた技を覚えていく。ここでは、今回の攻略範囲で修得する6人の必殺技を、コマンドを含めて一挙に紹介していこう。もちろん、ここで紹介した以外にも、まだまだ数多くの必殺技が隠されているぞ。

フェイ

技名	コマンド	解説
武技雷迅	[illegible]	高速で敵に接近し、瓦割りを喰らわせる
武技千烈	[illegible]	連続打撃のあと蹴り上げ、落ちてきたところを掌丁
武技破岩	△○	敵の頭上で連続蹴り
武技崩天	[illegible]	連続でのひじ鉄
武技天舞	□△○	敵を蹴り上げ、自分もジャンプして空中蹴り
武技龍迅	[illegible]	突き上げアッパーのあと双掌打
武技虎砲	[illegible]	力を溜めてからの連続打撃

エリィ

技名	コマンド	解説
スクリーマー	[illegible]	鼓膜が破れるほどの大声で攻撃
スピニングソルト	□□○	回転しながら剣で攻撃し、サマーソルトキック
ブレイクスルー	△○	連続で斬りつけたあと、一気に貫く
ダブルインパクト	□□□○	両手の剣による連続攻撃
スカイアタック	□△○	ジャンプからの連続斬り
シャインスパーク	[illegible]	回転しながら連続で斬る
スティングキック	[illegible]	剣での連続攻撃のあと、サマーソルトキック

シタン

技名	コマンド	解説
浮雲	□○	連続攻撃のあと、空中でひじ打ち
無風	□□○	超連続攻撃。あまりの速さに止まって見える
刃雷	△○	空気を割くような手刀の連続攻撃
震雷	□□□○	蹴り、打撃、跳び蹴りの3段攻撃

バルト

技名	コマンド	解説
ネックハンター	□○	ムチを首に巻き付け、持ち上げて地面に叩きつける
ツインソニック	□□○	ムチで敵を持ち上げ、地面に連続で叩きつける
リズムショック	△○	2本のムチを使っての乱れ打ち
ダイナミック	□□□○	2本のムチで敵を持ち上げ、連続攻撃

リコ

技名	コマンド	解説
リコ・ロケット	[illegible]	両足を使った跳び蹴り。いわゆるドロップキック
デスドライブ	□□○	投げ技。いわゆるブレーンバスター
バンデラス・ラナ	△○	同じく投げ技。いわゆるパイルドライバ
ドラゴンナックル	[illegible]	ワン・ツー・アッパー

ビリー

技名	コマンド	解説
アダムズアップル	□○	コインを投げ、それを貫通して敵の頭を撃ち抜く
ガンホリック	[illegible]	2丁拳銃をで乱れ撃ったあと、ライフルで撃ち抜く
ヘルブラスト	△○	ひじに隠した拳銃で狙い撃ち
ナットクラック	[illegible]	2丁拳銃での早撃ち&乱れ撃ち

STEP 4 連殺コマンドを使えば、強敵を一撃で倒すことも!

連殺とは、通常は1ターンにつき1回しか出せない必殺技を、APがある限り連続で実行するコマンドだ。APは、前述したとおり、戦闘で行動ポイントを残しておくことで加算されていくポイント。強敵との戦いでは、連殺に備えて行動ポイントを残しておくことも重要になってくるのだ。強力な必殺技だけを連続で繰り出すのだから、そのダメージも絶大。とくにボス戦などでは非常に役に立ってくれる。なお、APは次回の戦闘に繰り越すことはできないので、溜まったら惜しまず使っていこう。



◀連殺はここから

▶1つ1つコマンドを入力する必要はない。

STEP UP解説 連殺の賢い使い方

連殺で必要なAPは、1回の必殺技につき4〜。最低でも2回連続で行えなくては意味がないので、連殺を使うタイミングはAPが8〜10を超えてからが妥当。毎ターン2ポイント程度のAPを溜め、4〜5ターンに1回の割合で連殺を使うようにしよう。



◀残った行動ポイントがそのままAPになる。[illegible]

▶[illegible]かるだけ。連殺を使う必要はないので、行動ポイントを残さない。

STEP 5 特殊能力を使いこなして戦闘を有利にしよう!!

戦闘中、各キャラの持っている特殊能力を使うコマンド。「エーテル」や「気功」などキャラによって呼び名は異なるものの、レベルアップで覚えていき、EPを消費して使用するという点は共通。使用の際も、使いたい能力をメニューから選ぶだけなので、もっともわかりやすいコマンドとなっている。ここでは、[illegible]



▲[illegible]

フェイ(気功)

フェイの使う気功には、攻撃、回復と各種効果があるとおり、[illegible]

特殊能力名	消費	範囲	効果
指弾	2	敵・単体	無属性の攻撃
内養功	2	味・単体	HPを少し回復する
剛気	4	自分	力をアップし、攻撃力を高める
柔気	4	自分	カウンター能力が発動する
光勁	5	自分	防御力を上げ攻撃力ダウン
闇勁	5	自分	攻撃力を上げ防御力ダウン

エリィ(エーテル)

エーテルとは、通常のRPGで言う魔法のようなもの。エリィの使うエーテルはすべて攻撃系で、各[illegible]

特殊能力名	消費	範囲	効果
リグ・ボルト	2	敵・単体	風属性の魔法攻撃
ルド・ランス	2	敵・単体	地属性の魔法攻撃
エラ・キューブ	2	敵・単体	火属性の魔法攻撃
レイ・アイス	2	敵・単体	水属性の魔法攻撃
リグ・バーン	6	敵・範囲	風属性の魔法攻撃
ルド・ストーム	6	敵・範囲	地属性の魔法攻撃
エラ・ドラゴン	6	敵・範囲	火属性の魔法攻撃
レイ・ミスト	6	敵・範囲	水属性の魔法攻撃
リグ・ウェイブ	10	敵・全体	風属性の魔法攻撃
ルド・ゴースト	10	敵・全体	地属性の魔法攻撃
エラ・ラーゴ	10	敵・全体	火属性の魔法攻撃

シタン(秘術)

シタンの秘術は主にサポート系の効果を持っている。属性を変化させる各種の秘術は、エリィのエーテル[illegible]

特殊能力名	消費	範囲	効果
小波	2	味・単体	HP回復
練気	2	自分	次に使うエーテルの効果範囲が全体になる
風聖衣	4	味・単体	地属性に強く、風属性に弱くなる
地聖衣	4	味・単体	風属性に強く、地属性に弱くなる
火聖衣	4	味・単体	水属性に強く、火属性に弱くなる
水聖衣	4	味・単体	火属性に強く、水属性に弱くなる
緑掌	3	味・単体	肉体的ステータス異常を回復する

バルト(エーテル)

バルトが使う特殊能力もエーテルだが、エリィとは違ってサポート系が中心。とくに敵の命中率を下げるワイルドスマイルは[illegible]

特殊能力名	消費	範囲	効果
ワイルドスマイル	2	敵・単体	命中率を低下させる
ゴールドショット	2	敵・単体	無属性のエーテル攻撃
ホワイトグローブ	3	敵・単体	攻撃を自分に集中させる

リコ(気合い)

リコの能力は、自分にかけるタイプのサポート系能力が中心となっている。ボス戦など、[illegible]りそうなときは非常に[illegible]になるぞ。

特殊能力名	消費	範囲	効果
鋼の肉体	2	自分	防御力をアップする
鋼の拳	2	自分	力をアップし、攻撃力を高める

ビリー(エーテル)

ビリーが使うエーテルは、神父というだけあってすべて回復系。中でも味方全員を回復する「聖なる光」は、[illegible]

特殊能力名	消費	範囲	効果
浄化の光	2	味・単体	すべてのステータス異常を回復する
癒しの光	2	味・単体	HPを回復する
聖なる光	4	味・全体	味方全員のHPを回復する
女神のエール	4	味・単体	タイムゲージの溜まりが速くなる
女神の眼差し	4	味・単体	物理防御力がアップする

オススメ特殊能力





STEP 6

キャラバトルとはひと味違う！ ギアバトルを理解しよう!!

戦闘のもう１つの醍醐味であるギア戦。ギアでの戦いはキャラクターでのバトルとは多少異なっているので、その違いをキッチリ把握しておかなくてはならない。大まかな戦闘の流れはキャラクターでのバトルと同様なので、ここでは、ギアバトルでのコマンドを中心に解析していこう。なお、キャラクターでのバトル中でも、ギアが召喚可能な場所でなら「ギア召喚」コマンドで乗り込むことが可能になっている。ただし、一度乗り込むとその戦闘では降りられないので注意しよう。キャラでの冒険中、エンカウントした敵にギアが混じっている場合も少なからずあるので、そんなときはすかさず召喚しよう。



ステータス表示　ギア戦では、現在行動中のギアのステータスが常にここに表示されている。攻撃力や素早さなどの数値のほか、ブースターのオン／オフの状況も確認できる。

燃料ゲージ　燃料の残量を表示するゲージ。攻撃は燃料を消費して行う。燃料は、ギアショップなど特定のポイントで補給するか、チャージを行なわない限り回復しないので注意。

アタックレベル　行動中のギアのアタックレベル。通常攻撃を出すたびに上がっていき、必殺技を出すと０に戻る。詳しくは下のSTEP UP解説を参照しよう。

通常攻撃

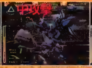
攻撃は、□（弱攻撃）、△（中攻撃）、○（強攻撃）のどれかを押すだけ。ただし、キャラクターでのバトルとは違って、１度の攻撃で押せるボタンは１回のみ。威力が高い攻撃ほど命中率が下がり、燃料消費量も多くなっていく。敵のＨＰを考えてムダのない戦いをしよう。



▲通常攻撃でも燃料は減る。燃料０になると行動不能になるので注意。



[illegible]ージも小さい。



[illegible]ん、燃料消費量も増える。



[illegible]の方も最大となる。

特殊攻撃

ギアに搭載された特殊兵器を使用するコマンド。特殊兵器には、ヴィエルジェのエアッドなどのギアごとにあらか[illegible]フレームＨＰ回復などのよう[illegible]れらの特殊装置は便利で強力なものが多いが、総じて燃料消費量が多くなっている。使用する際は、残り燃料に十分気をつける必要があるぞ。



▶ヴィエルジェに[illegible]特殊兵器[illegible]えでのヒット攻撃[illegible]わゆるファンネル。



エーテル機関

[illegible]ーテルに変換する。要はギア[illegible]得していないと意味がない。また、キャラクターによるバトルで使用するときとは、効果が変わってしまう場合もあるので注意しよう。



◀[illegible]



▶ＨＰ回復系の能力は方[illegible]力回復の効果に変る。ギアのＨＰ回復はできない。

チャージ

いわゆる防御コマンド。これを選択すると、防御すると同時に一定量の燃料が回復する。燃料が残りわずかになったときにはこのコマンドを使おう。回復量は、現在のアタックレベルにより異なってくるぞ。



◀残りの燃料が少ないと感じたら、[illegible]

ブースター

ギアの出力を一時的に増幅さ[illegible]ただし、その間は燃料を急速に消費していくことになるので注意したい。使いどころには十分[illegible]スト中にもう一度このコマンドを選択すると、ブースト状態を解除することができる。



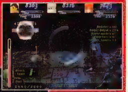
◀[illegible]ステータス表示のブーストがオンになっているの[illegible]



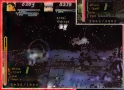
[illegible]費が激しいので注意しよう。ザコ戦で使うのはできるだけ控えること。

STEP UP解説 ギアの必殺技を極めよう

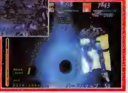
ギアでの戦闘では、通常攻撃をするたびに画面左下に表示されたアタックレベル（以下ＡＬ）が１ずつ上がっていく。ギアの必殺技はそれぞれ□がＡＬ１、△がＡＬ２、○がＡＬ３に対応していて、通常攻撃でためたＡＬに応じてそのＡＬ以下の必殺技が出せるようになっている。例えば、ＡＬが２のときに□か△を押せば[illegible]ボタンに対応した必殺技のガイドラインが表示され、必殺技発動の態勢に入る（搭乗者が必殺技を覚えている場合）。もちろん、途中からキャンセルすることも可能だ。



◀[illegible]



▲▶必殺技が発動すると、キャラクターでのバトル同様、必殺技のボタンガイドが表示される。それに従いボタンを押していけばＯＫ。



ゲーム序盤～中盤にあたる、ラハン村からキスレブまでの流れを徹底攻略

STORY攻略編

ここからは、ストーリーの流れに沿ってゲーム中盤までを詳しく攻略！　ゲームを迷わずに進めるためのチャートを掲載すると同時に、ダンジョンとイベントをクリアするポイントもチェックしていくぞ。

『ゼノギアス』の世界を把握しよう

物語の主人公であるフェイと、彼をとりまくキャラクターたちの理想や目的、心情がからみあって形づくられる『ゼノギアス』のストーリー。その根底には、ゲームの世界を構築している組織や国家同士の関係が、物語の大きな柱として存在している。広大な世界の全体像を頭に入れると同時に、そういった組織や国家間の相関関係も予備知識として把握しておくと、物語をより深く楽しむことができるぞ。ここでは、国のシンボルともいえる紋章と、その国にもっとも関係の深いキャラクターを織り交ぜて各国家の特徴をまとめてみた。



◀ユグドラシルの中では、世界地図を見ることができる。



ニサン



「教会」の教えと並ぶ普遍的な宗教「ニサン正教」を信奉する宗教国家。大陸の北西に位置し、大聖堂を中心に、信徒の住む住民街が広がっている。「教会」とはまったく異なる教義をとなえるニサン正教は、法皇府と呼ばれる布教体系で営まれ、その中心たる大教母は世襲制。現在の大教母は、バルトのいとこにあたるマルグレーテ・ファティマ（マルー）が務める。

キスレブ

アヴェと国境を隔てた北側に位置する軍事大国。「教会」の影響が強く、極秘裏に独自のギアを生産しているという噂がある。リコは帝都に普及している娯楽「バトリング」のチャンピオンだ。



教会

本来の目的である布教活動以外に、経済の流通や科学技術の振興などにもたずさわる世界的宗教団体。遺跡から発掘されるギアの改修を一手にまかない諸国家に太古の技術を用いた兵器や道具を供給している。



シェバト

「天上人」が住むといわれること以外、詳しい実態は謎に包まれている国。ソラリスと同じように常に空中を移動しており、バベルタワーの内部にある列車が、地上と国とをつなぐ唯一の交通手段である。

シェバトの女王に仕える少女、マリアが仲間になるが、彼女も物語のカギを握る1人だ。



アヴェ

イグニス大陸の南方地域を領土に持つ砂漠の王国。隣国のキスレブとは、領土と遺跡の所有権を巡って数百年に及び戦闘を繰り広げている。前王の嫡子、バルトロメイ王子は病死したとされているが……。



ソラリス

空中を浮遊する世界最大の軍事国家。国民の間に選民思想が根づいていて、地上に住む人々を蔑視する傾向がある。この国で生まれ、士官としての教育を受けたエリィも、その影響を強く受けているようだ。



ラハン村〜黒月の森

[illegible]が次々と挿入され、まったく目が離せない。いきなりの衝撃的な展開には驚かされるだろう。黒月の森に入るまでは寂しい単独行動だが、森の中ではエリィやシタンがパーティに加わり（エリィとはすぐに別れてしまうが……）戦闘は楽になる。

①ラハン村 フェイ
村長の家を出たらアルルの家に行き、お使いを引き受ける。お使いを引き受けたら、村の北側にある出口を出て山道に向かおう。

②山道 フェイ
途中にある大きな崖は大ジャンプで飛び越し、つり橋を渡ってシタンの家へ。崖からすべり落ちてしまうと登り直しなので注意しよう。

③シタン家 フェイ
シタンの家でユイに話しかけ、裏にある物置へ。シタンと話したあと、物置のオルゴールを調べるとイベントが発生。イベントが終わると夜になり、帰路につく。

④山道 フェイ
帰りの山道で、ラハン村が数体のギアに襲撃されているところを目撃。後から追ってきたシタンと一緒に、村への帰路を急ぐ。

⑤ラハン村 フェイ
炎上する村に取り残されたダンを捜すフェイは、放置されていたギアに乗り込み、村を襲うギアに反撃。怒りのままにギアを操り、暴走させてしまう。

⑥黒月の森1 エリィ フェイ
丸太の上にある岩は、その前にいるモンスターを倒すと転がり落ちる。その先に進むとエリィと出会うイベントが発生、エリィがパーティに加わる。大ジャンプを駆使して森の最深部に進むと、2人が口論するイベントが発生。走り去ったエリィは地竜ランカーに襲われ、エリィの後を追ったフェイがランカーと対決。

⑦黒月の森2 シタン フェイ
フェイの活躍で事なきをえたエリィに、シタンは軍に戻るようにと説得する。エリィがパーティを離れ、フェイとシタンは砂漠の町ダジルへ向かう。

ストーリーダイジェスト

[illegible]





①ラハン村

オープニングデモが終わってキャラクターを動かせるようになったら、まず[illegible]にあるベッドを調べよう。200Gのへそくりが見つかるぞ。この資金を元にアイテム屋で「オメガソル」などのアイテムを買ってから山道に出発すれば何かと安心だ。出発前に、「なんでも相談屋」にも足を運ぼう。



ラハン村MAP

マップ解説
最初に行くべき場所であるアルルの家には、大きな[illegible]がある。それを目印に探せば、どの家かはすぐにわかるはずだ。山道に出発するときは、北側の出口から出るといい。この出口は山道に直接通じているので、ワールドマップを通らずにすむ。

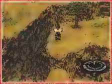


②山道

山道には段差の上に置かれた宝箱や大ジャンプで飛び越す崖など、基本のアクションを試せるポイントがいくつか用意されている。ジャンプを使ったテクニカルな操作をマスターするにはまさにうってつけの場所だ。まずは宝箱をチェックして“[illegible]コース”に進み、アイテムをゲットしよう。大ジャンプで飛び越す崖は、シタンの家に通じる道の途中にある。崖の先端から跳んでクリアするのだ。

山道ポイントマップ





POINT 1 [illegible]にある宝箱に[illegible]ジャンプして同じ段差に[illegible]開けられない。[illegible]るうえでの基本なので、よく覚えておこう。

POINT 2 この場所で、✚キーの上を押しながら✕ボタンと○ボタンを同時に押そう。距離感をつかみやすい視点（[illegible]からの視点がオススメ）にしてからジャンプすると成功しやすい。

⑥黒月の森1

黒月の森には木や岩などの障害物が多く、行動範囲がかなり制限される。さらにそれらの障害物がじゃまになって、キャラクターの周囲のようすがとても把握しにくい。幸い、[illegible]がよい目印となってくれるので、[illegible]をたどるように[illegible]迷うことなく[illegible]。

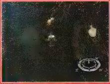
BOSS ランカー

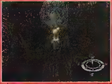
戦闘が始まってしばらくの間はまったく歯が立たないので、ひたすら防御して耐えよう。数ターンが過ぎて、シタンがヴェルトールを運んできたら反撃を開始するのだ。ランカーは黒い煙を吐いてこちらの素早さを下げる以外に、特に注意すべき攻撃はない。必殺技を駆使して倒せ！



◀生身で攻撃しても、大したダメージにはならない。ギアの到着を待とう。

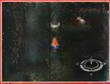
黒月の森ポイントマップ

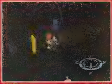




POINT 1 [illegible]上の写真の位置に[illegible]。[illegible]には、近づくと逃げていくので、[illegible]

POINT 2 [illegible]が4匹出現する。これらを倒すと岩が転がり始め、岩に触れるとダメージを受けてしまう。レールになっている丸太からすぐに下りないと[illegible]ダメージが[illegible]大きくなるぞ。





POINT 3 [illegible]ジャンプ[illegible]ない崖がある。山道で崖をクリアしたときと同じ要領で、視点を距離感がつかみやすいアングル（やはり[illegible]からがオススメ）に変えて飛び越えよう。[illegible]なので、あせる必要はないぞ。

POINT 4 [illegible]がある場所まで来れば、森の出口は目と鼻の先。このあとには、このゲームで初めての本格的なギアに乗っての戦闘が待ち受けている。万一に備えてデータをセーブしておくことを忘れないように。アイテムの準備も万全に！

ダジルの町～アヴェ軍輸送船

[illegible]始まったフェイの旅。だがその旅にもまた、幾多の波乱が待ち受けている。キスレブの新型ギア、ヴェルトールを持つフェイたちは、アヴェ軍に捕まってしまうのだ。

⑧ダジルの町 シタン フェイ
ダジルの町に到着したフェイとシタンは、今後の旅の安全をはかるためにヴェルトールの修理をすることに決める。そこでさっそくギアショップに向かうと、ヴェルトールに適合する部品はないといわれる。そのあとサンドバギーのレンタルショップに行くと、シタンが1人で砂漠に出かけてしまい、フェイも後を追う。

⑨砂漠 1 フェイ
砂漠をまっすぐに進むと、フェイの頭上を巨大な円盤状の物体が通り過ぎていく。それを追うように移動する、アヴェ軍のギアの集団。フェイはアヴェ軍のサンドバイクを奪い、ギアを追跡するが……。

⑩砂漠 2 フェイ
アヴェ軍のギアを倒したフェイの前に、突然グラーフと名乗る男が現れる。グラーフはボスキャラのミミーを呼び出し、フェイもヴェルトールで応戦。ミミーを倒したフェイは、シタンとともにアヴェ軍に捕まる。

⑪アヴェ軍輸送船 シタン フェイ
アヴェ軍の輸送船に乗せられ、護送されるフェイとシタン。彼らが乗る輸送船に、ヴェルトールの強奪を狙うバルトが、ユグドラシルから砲撃をしかけてくる。大破した輸送船から脱出するため、砂が流入してくる通路を防砂壁を閉めつつ上る2人。甲板に出た彼らは、砂漠に沈みかけるヴェルトールに乗り込む。

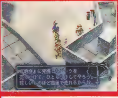
ストーリーダイジェスト

[illegible]



⑧ダジルの町

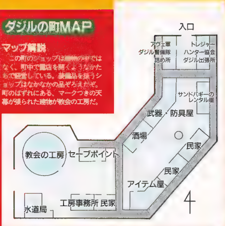
ダジルの町では、教会の工房に足を運んだあとサンドバギーを借りると、シタンがパーティを離れて砂漠に行ってしまう。その前に装備品が売られているショップで、2人分の防具を買いそろえておこう。砂漠へは町を出て西へ進むと、自動的に入れる。



◀遺跡を発掘する人々で、町はにぎわっている。

ダジルの町MAP

マップ解説
この町のショップは建物の中ではなく、町中で露店を開くようなかたちで経営している。装備品を扱うショップはなかなかの品ぞろえだぞ。町のはずれにある、マークつきの天幕が張られた建物が教会の工房だ。

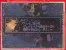


⑩砂漠 2

砂漠に入ると、そこは見渡すかぎり砂しかない殺風景なフィールド。ここはまっすぐ走るだけでいい場所なので、さっさと駆け抜けてしまおう。



▶頭上を通り過ぎる巨大な円形の正体は!

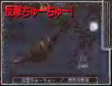


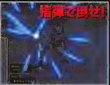

▲ボス戦の前に、アヴェ軍の量産型ギアとの戦闘もある。まずは小手調べだ。

BOSS ミミー

通常攻撃がまったく通用しないうえに、こちらの攻撃に対してかならず、燃料を吸い取る攻撃「反撃ちゅーちゅー」でカウンターを返してくる。ミミーにダメージを与えるには、エーテル機関か必殺技で攻撃する必要があるぞ。HPは少ないので、毎ターン「指弾」で攻撃して早目に倒すのが得策だ。

▼無駄な攻撃を繰り返していると、あっというまに燃料が底を突いてしまう。ミミーに対して通常技は絶対に使わないこと。

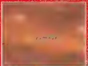




▲必殺技を使おうとすると、1ターンずつ無駄ができてしまう。レベルにもよるが、指弾を使えば4、5発で倒せてしまうぞ。

⑪アヴェ軍輸送船

ユグドラシルの攻撃で艦底に穴があいた輸送船内には、外から砂が入り込んでくる。船内で生き埋めになる前に甲板に脱出しなければならないぞ。通路の防砂壁を閉じながら、ダッシュで甲板を目指そう。余裕があれば、途中にある宝箱の中身もいただくのだ。

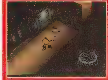


◀脱出できず生き埋めになったら、最初からやり直し。ゲームオーバーにはならないのだ。



▶輸送船内での戦闘ではときどき爆発が起こる。

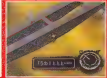
アヴェ軍輸送船ポイントマップ



POINT 1
最初の通路では、砂が流れる方向に向かってダッシュで移動しよう。途中にある防砂壁を閉めておけば、砂が流れ込む勢いをかなり抑えることができるぞ。部屋の中に置いてある宝箱は余裕があれば拾っておきたいところだが、中身はサバイバルテントやポーションといった回復アイテムばかり。無理しなくてもそれほど問題はない。



POINT 2
船倉の中は薄暗く、視点の角度で通路の状態が把握しにくい。視点をこまめに変えながら、ハシゴまで移動するルートを探そう。脱出に時間がかかっていると、ここにも砂が入り込むぞ。また、このあたりは1度の戦闘に出現する敵の数が多いため、必然的に総合的なダメージ量は増える。戦闘終了後には HP の回復を忘れずに。



POINT 3
ようやく甲板まで脱出すると、今度はヴェルトールが砂漠の中に飲まれかけている。完全に機体が沈んでしまう前に、クレーンをつたってヴェルトールの真上まで移動しよう。クレーンから足を踏みはずしても落ちることはないが、タイムロスになってしまう。ヴェルトールが埋まってしまった場合は、やはり最初からやり直しだ。

砂漠～大鍾乳洞

[illegible]

⑫砂漠 3 フェイ
ヴェルトールに乗って輸送船を脱出したフェイとシタンの前に、バルトが搭乗するギア、ブリガンディアが立ちはだかる。戦闘終了後、2機とも地下鍾乳洞へ落下。

⑬大鍾乳洞 1 バルト フェイ
砂漠の地下に広がる大鍾乳洞に落ちた、ヴェルトールとブリガンディア。フェイとバルトは大鍾乳洞を脱出するまで、互いに協力することにする。バルトがパーティに加入。

⑭ユグドラシル シタン
一方、フェイと離れ離れになったシタンは、ユグドラシルに救出されていた。シタンとシグルドの会話からすると、どうやら過去に面識があるらしい。

⑮大鍾乳洞 2 バルト フェイ
ヴェルトールとブリガンディアが力を合わせて、道をふさぐ巨大な岩を動かす。鍾乳洞の最深部に進み、人が住んでいるらしい縦穴を発見。フェイとバルトは縦穴に入り、バル爺と知り合う。

⑯大鍾乳洞 3 バルト フェイ
フェイとバルトが、バル爺に人類の進化に関する話と、ギアにまつわる伝説を聞かされる。そのあと、防砂壁の扉を開く交換条件として、2カ所にある降砂センサーのスイッチを切りに行くことに。

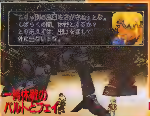
⑰大鍾乳洞 4 バルト フェイ
降砂センサーを2つとも解除し、バル爺の家に戻って話しかけると防砂壁の扉が開く。先へ進み、ゴンドラに乗ってエレベーターの主電源を入れると鍾乳洞からの脱出が可能に。しかし、いよいよ出口というところでボスキャラのカラミティが出現。ヴェルトールとブリガンディアの2機で迎え討つ。

ストーリーダイジェスト

砲撃の混乱に乗じてアヴェの輸送船を脱出し、ヴェルトールを奪還したフェイとシタン。しかし、2人をアヴェ軍だと勘違いした砂賊の若き首領、バルトがブリガンディアに乗って戦いを挑んでくる。戦いのさなか、地下に広がる鍾乳洞に落下する2人。彼らは協力して鍾乳洞を脱出する。



◀バルトの臣下であるシグルドとシタンは、昔からの知り合いらしい。



▶大鍾乳洞を脱出するため、

⑫砂漠 3

輸送船から脱出すると、バルトの愛機ブリガンディアが登場するシーンのあと、イベント戦闘に突入する。ブリガンディアは、これまで戦ってきた量産型のギアとは実力がまったく別物なので、気を引きしめてかかろう。この戦闘では、相手を追いつめるとイベントが発生し、砂漠の地下に広がる大鍾乳洞に2機とも落下してしまう。そのまま引き続き、大鍾乳洞での冒険に移行するのだ。

BOSS ブリガンディア

ヴェルトールとほぼ互角のポテンシャルを持つ強敵。こちらの命中率と回避率をダウンさせる特殊能力のほかに、必殺技も使ってくるのでかなり苦戦させられる。燃料の残りに気を配りつつ、こちらも必殺技を使って攻撃していこう。



▲こちらの命中率を下げる「ワイルドスマイル」がやっかい。強攻撃はかわされやすいので、弱中攻撃をメインに。

⑮大鍾乳洞 2

ギアに乗ったままで行動する初めてのダンジョン。といっても、基本的な操作はキャラクターのときと同じなので、ダンジョンの探索はこれまでと同じ感覚で進められる。まずは鍾乳洞の最深部にあるバル爺の家を目指そう。



●手強い敵とのギア戦

◀出現する敵は、ビッグサイズのモンスターと量産タイプのギアだ。手強いぞ。

大鍾乳洞 2 ポイントマップ



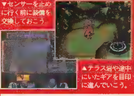
POINT 1 スタート地点の空洞から先に進むには、この巨大な岩を動かす必要がある。このダンジョンは比較的視界がひらけているので、周囲のようすを把握しやすい。外側の壁に沿って移動していれば、岩はすぐに見つかるぞ。前に立って調べると、ヴェルトールとブリガンディアの2体が自動的にどかしてくれるのだ。



POINT 2 このメモリーキューブの脇に見える縦穴が、バル爺の家だ。わざわざギアから降りなくても、目の前まで移動すればキャラクターが勝手に降りて入っていくぞ。ここでは性能の高いギア用のパーツとアクセサリーが豊富に売られている。資金が許すかぎり、ヴェルトールとブリガンディアをパワーアップさせておこう。

⑯大鍾乳洞 3

バル爺から依頼される降砂センサーのカットは、センサーがある場所さえわかれば難しい仕事ではない。ポイントマップを参照して手早くクリアだ。



▼センサーを止めに行く前に装備を交換しておこう。

▲テラス岩や途中にいたギアを目印に進んでいこう。

大鍾乳洞 3 ポイントマップ



POINT 1 1つめの降砂センサーは、バル爺の家から北北西に進んだ場所にある通路をまっすぐ行った先にある。センサーが見つかるまでの道のりはかなり長いが、根気よく進もう。センサーがある場所から下に落ちると、そこはヴェルトールとブリガンディアが落ちてきた大鍾乳洞のスタート地点なのだ。

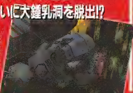


POINT 2 2つめの降砂センサーは、"アヴェ第8発掘場所ギアNo.3"が立っている場所から少し北西に進んだところにある。近くにある宝箱には、ブリガンディア専用の武器「アイアンWG」が入っているので、これも手に入れておこう。来たるべきボス戦に備えて、少しでも戦力をアップさせておくのだ。

⑰大鍾乳洞 4

開いた防砂壁の先に進み、ゴンドラを使って出口の前まで行くとボスキャラのカラミティが出現！

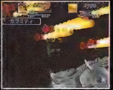
ついに大鍾乳洞を脱出!?



▶脱出寸前に巨大なギアが飛来！

BOSS カラミティ

直接攻撃とビーム兵器をメインに攻めてくる、非常に攻撃力の高いボスキャラ。ブリガンディアの「ワイルドスマイル」で敵の命中率を下げつつ、ヴェルトールが必殺技でダメージを与える戦い方が有効だ。長期戦を覚悟でじっくり戦おう。



▲カラミティの攻撃でもっとも脅威なのは、このミサイルポッド。味方1体が400近いダメージを受ける。

ユグドラシル〜ブレイダブリク

大鍾乳洞を抜けると、ついにフェイは潜砂艦ユグドラシルへ。このユグドラシルは、今後も重要な拠点として活躍するぞ。そして、これから先何度もフェイの前に立ちふさがることになる、ソラリスのゲブラー特務部隊も初登場するのだ。

⑱ユグドラシル〜バルトのアジト シタン フェイ

ギア格納庫からブリッジに行き、シグルドに話しかけてバルトのアジトへ。

⑲バルトのアジト フェイ

食堂でメイソンと会話したあと、作戦室に行ってバルトに「ファティマの碧玉」に関する情報を聞く。次にドックに降りて再びバルトと会話し、ギアハンガーに降りてメカニックと会話。最後に居住区で一夜を明かすと、ゲブラー特務部隊が襲撃してくる。5回連続のボス戦（VSソードナイト、VSシールドナイト、VSワンドナイツX2、VSカップナイト、VSシュピラーレ）に勝利後、マルー救出のためアヴェのブレイダブリクへ向かう。

⑳ブレイダブリク バルト シタン フェイ

到着後、宿屋のシスターと会話。井戸の前にいる老人と話し、かくれんぼしている子どもを探し出す。その後老人に再び話しかけ、井戸の鍵を入手。次にファティマ城で大武会参加の登録を済ませ、宿屋のシスターに話しかける。宿屋で一晩明かすと、マルー救出作戦開始。

⑲バルトのアジト

バルトのアジトでは、アヴェ王[illegible]とバルトに関する話を聞くことになる。アヴェの現状やバルトの[illegible]など、[illegible]バルトたちを[illegible]く[illegible]が明らかになるので、しっかりチェックして[illegible]しておこう。とくに『ファティマの[illegible]』に関する[illegible]は要チェックだ。後の大きな伏[illegible]になっているぞ。

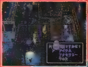


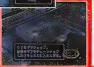


▲[illegible]アジト内をあ[illegible]こちと歩き回ることになる。MAPはキッチリ頭に入れておこう。

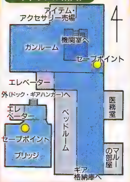
ユグドラシルに乗り込んだら…

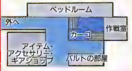
ユグドラシルの内部では、メイソンからアイテムが買えるほか、[illegible]の中にある[illegible]ショップでギアのパーツも[illegible]することができる。このあ[illegible]ギアの[illegible]が[illegible]ので、ここで準備を整えておこう。アジトから外に出ることもできるので、お金が足りない場合は、外で[illegible]を行っておくのもいいだろう。





◀メイソン[illegible]からの回復アイテム[illegible]っておこう。





マップ解説

ユグドラシルは今後の拠点となるだけに、MAPの繋がりをしっかりチェック[illegible]

ストーリーダイジェスト



BOSS ゲブラー特務部隊

ゲブラー特務部隊との戦いは、全部で5連戦あるが、最初の対決ということもあってかほんの顔合わせ程度。普通に攻撃しているだけで簡単に勝てる。最後のシュピラーレとの戦いだけは少々やっかいだが、バルトが特殊能力（エーテル）のワイルドスマイルを使えば、相手の通常攻撃はほとんど当たらなくなる。これを使うだけで楽勝できるぞ。



▲ワイルドスマイルで敵の命中率を下げよう。





▲1〜4戦目では、まず負けることはない。

◀シタンのヘイムダルが初登場。

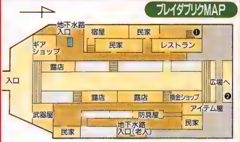
⑳ブレイダブリク

ブレイダブリクですることは、井戸の鍵を手に入れることと、フェイが大武会の参加手続きを済ませること。この2つを行ったら（順番はどちらが先でもOK）、宿屋にいるシスターに話しかけよう。ただし、マルー救出作戦が始まるとバルトは1人でファティマ城に乗り込むことになる。ここでの戦闘はさすがにつらいので、回復アイテムの補充は忘れずに行っておくこと。なお、井戸の鍵を手に入れるには、まず井戸の近くにいる老人から井戸に関する情報を聞いておき、次にかくれんぼをしている少年を捜し出すこと。そして少年から井戸の鍵に関する情報を聞き出したら、もう一度井戸の近くにいる老人に話しかけ「マルーを救出するため」と答えよう。これで鍵を手に入れることができるぞ。

かくれんぼ名人はどこに？

かくれんぼ名人は、最初は右のMAPの①の地点に隠れており、ここで発見すると今度は②の地点へ移動する。少年に会う前に老人から井戸の情報を聞いておけば、①で会った時点で鍵の情報を教えてくれる。ここで井戸の鍵に関する情報を聞いてもらったあとも、少年を捜し出すといいことがあるぞ。





広場では3つのミニゲームが楽しめる

広場にあるテントに入ると、風船割りゲームなどの3つのミニゲームを楽しむことができる。ゲームの進行には関係ないが、ちょっとした息抜きになるぞ。ただし、シタンたちが一緒だと入れない。



◀これは穴から飛び出す風船を割るゲーム。

マップ解説

ブレイダブリクの街は一見単純そうだが、とにかく入り組んでいて、迷いやすくなっている。[illegible]内部を経由しないと行けない[illegible]もあるのだ。街の構造を完全に把握する必要はないが、武器や防具などを扱っているお店だけはチェックしておこう。

ファティマ城〜ニサン

マルー救出作戦は、フェイのパートとバルトのパートが交互に展開する。陽動だけのフェイはともかく、潜入するバルトにとってはつらい戦いが続くことなる。また、城ではソラリスの司令官、ラムサスとの初対決も待っているぞ。

㉑ブレイダブリク フェイ
フェイのパート：大武会控え室でダンと会話。試合は全部で5戦行われる。ただし、決勝戦では相手のワイズマンが棄権するため、必ず不戦勝となる。

㉒地下水路 バルト
バルトのパート：井戸から地下水路に潜入。流れのタイミングを見計らいながら奥へと進んでいき、水門を抜けてファティマ城へと潜入する。

㉓ファティマ城 バルト フェイ
バルトのパート：ファティマ城の東の塔でマルーと再会。その後、ラムサス＆ミァンとの戦いになる。勝利後、フェイが加わって再びラムサス＆ミァンとの戦い。さらに勝利後、ファティマ城から繋がるゲブラー基地方面に脱出。ここでエリィと再会し、彼女の助けでゲブラー基地のギアハンガーから脱出。

㉔ユグドラシル バルト フェイ
ブリッジのドア前に置かれたぬいぐるみを調べたあと、マルーの部屋へ。マルーと話したあと、ブリッジへ行ってシグルドと会話。一行はニサンへ。

㉕ニサン法皇府 バルト シタン フェイ
到着後、マルーとともに大聖堂へ。大聖堂でソフィアの壁画を見たら、2階のシスターアグネスと会話。その後、ニサンに戻ってシグルドと会話。そして橋の上にいるバルトと会話したら、南西の集会所で作戦会議を行う。

ストーリーダイジェスト




㉓ファティマ城

大武会に参加するフェイと、城に潜入するバルト。ここから先は、基本的に大武会の試合の合間合間にバルトのパートが挿入されるという形で展開していく。そして最終的には、ファティマ城内で合流し、ラムサスとの対決になだれ込んでいくぞ。

2人のパートの関係は？

フェイの試合の合間に挿入されるバルトの行動時間は、試合にかけた時間によって決定される。フェイが試合の時間を長引かせれば、そのぶんバルトは長く行動できるのだ。

フェイのパート

大武会に参加。しかし参加者の中には、フェイを追って村を飛び出したダンの姿が。心を鬼にして戦うか、それとも……。

大武会のポイント

試合の相手は、ハッキリ言ってフェイの敵ではない。適当にボタンを押しているだけで勝てる。しかし防御や小技で試合を長引かせ、バルトの行動時間に余裕を持たせよう。なお、4試合目でダンとぶつかるが、攻撃しないでじっと耐えていると、ちょっといいことがあるぞ。





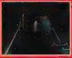
▶決勝のワイズマン戦では自動的に不戦勝となる。

バルトのパート

マルー救出のため潜入、城に乗り込むバルト。戦闘ではバルト1人だけの戦いとなるので、HPには常に注意しておこう。

地下水路でのポイント

地下水路では、常に流れに逆らいながら進んでいけばOK。わき道にアイテムがある場合もあるので、時間に余裕があるなら回収しよう。

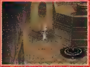


ファティマ城ポイントマップ




POINT 1 ……たら、大広間の大扉を抜け大広間へ。東西に並ぶ部屋にはアイテムもあるが、時間は避けられない。

POINT 2 ……上から てバルコニーへ。そのまま北側へ回り込んで小さなドアをくぐる。大したアイテム……

POINT 3 ……を使って3階へ。ここで下へ降りるのは完全な間違いだ。……を避けるために……

POINT 4 3階の……にあるこの小さなドアをくぐる。マルーはその先の小部屋に捕らえられている。マルーを救出したら……

BOSS ラムサス＆ミァン

ラムサスとの戦いは2回戦行われるが、どちらも攻撃より回復を重視していこう。また、攻撃の際は確実に必殺技を決めていくこと。もしラムサスが「水鏡の構え」を取ったら、攻撃は必ず回避される上に手痛い反撃がくる。この間は、絶対に攻撃してはならない。回復に専念だ。



◀マルーはNPCとしてバルトを回復してくれる。しかし、回復量は微々たるもの。

㉕ニサン法皇府

マルーの故郷である、ニサン法皇府にやってきたバルトたち一行。ひと仕事終えたあとの、つかの間の休息といったところだ。街ではギアパーツの出張販売も行われているので、ここで最低でもフェイのヴェルトールだけは万全の状態にしておきたい。このあと、ギア戦での厳しい戦闘が続くことになるのだ。なお、ニサンで起こるイベントの中でも大聖堂でのソフィアの壁画イベントはとくに注目。壁画の部屋を出るときにフェイが見る幻覚は、物語の謎を解く大きな伏線となっているぞ。また、ここではシグルドとシタンの過去に関するエピソードも明らかになる。このあたりから勢力関係がかなり複雑になってくるので、混乱しないようにキッチリ話を聞いて理解しておこう。



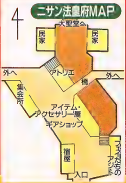
▲大聖堂にあるソフィアの壁画。この壁画を前にして、フェイは幻覚を見る。フェイ……の過去には何が……



▶ニサンの街にはユグドラシルのパーツ販売員が出張してきており、ギアのパーツを買うことができる。

マップ解説

入り組んだ感じがするが、構造は単純。集会所とギアパーツを買える場所だけ覚えていればいい。ニサンでは、キャラの装備品よりギアのパーツ調達を優先しよう。



ユグドラシル〜国境

[illegible]となっている。

㉖ユグドラシル（シタン）
操作キャラはシタン。甲板までいくと、バルトとシグルドの会話イベント。その後、ラムサスの悪夢イベントを経て、アヴェ奪回作戦開始。

㉗岩山（フェイ）
同行するミロク部隊を追って岩山を登っていく。山腹でゲブラー特務部隊登場。ゲブラー特務部隊との戦い（2連戦）に勝利後、エリィのドライブ使用イベントが発生し、ヴィエルジェ（エリィ）との戦いへ。戦闘に勝つと、エリィは正気を取り戻して去る。フェイは山頂へ。

㉘ファティマ城（バルト）（シタン）
バルトたちはファティマ城に潜入。が、シャーカーン、ミァンの待ち伏せを受け、危機に陥る。そこへメイソンがランドクラブで登場、バルトたちを救出する。一行は態勢を立て直すためにユグドラシルへ。ユグドラシル内でマップを切り替えると、場面は国境へ。

㉙国境 1（フェイ）
国境艦隊指令ヴァンダーカムの作戦指令イベントのあと、駆逐艦突破作戦開始。旗艦キファインゼルに接近すると、キファインゼル主砲との戦い。勝利後、国境艦隊は壊滅。ヴァンダーカムがドーラに乗って登場し、戦闘になる。戦闘に勝つとグラーフ登場、ヴァンダーカムとドーラが復活。復活したドーラに対してミロク隊の特攻イベント。それを見たフェイは気を失う。

㉚ユグドラシル（バルト）
アヴェから逃げるユグドラシルをラムサスが追撃。そこへ謎のギア、エルルの悪魔登場。エルルの悪魔は双方に襲いかかり、ラムサスは撤退。エルルの悪魔対バルトの戦闘になる（バルトは絶対負ける）。戦闘終了後、ユグドラシルは沈没。シタンだけがポッドで脱出する。

㉛国境 2（シタン）
ユグドラシルから脱出したシタンは、爆風にあおられ国境まで飛ばされる。そこで壊滅したヴァンダーカム艦隊の残骸を発見するが、フェイの姿はない。

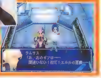
ストーリーダイジェスト

ついにアヴェ奪回作戦が開始された。陽動のため国境へと向かったフェイは、ゲブラー特務部隊を撃退し、国境での戦いに無事勝利を収める。しかし、そこで起こったグラーフの乱入により、フェイは再び己の胸の奥に眠る、第2の人格を覚醒させてしまうのだった

一方、ファティマ城でシャーカーン打倒に失敗したバルトたちもまた、突如現れた深紅のギアに襲撃され、砂中へと[illegible]……。



▲怒涛の勢いで展開する物語は、思いもよらない方向へと進んでいく。



▶ラムサスすら恐れる、エルルの悪魔とは……。

㉗岩山

岩山では、先行して進むミロク隊のギアを追っていこう。たとえ見失っても、最終的に目指すのは山頂なので、基本的にジャンプを使いながらひたすら上へと向かっていけばOKだ。

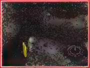
岩山ポイントマップ



POINT 1 山腹からスタート。同行するミロク隊のギアがいっせいに上へ進んでいくので、見失わないように彼らの後を追っていこう。



POINT 2 山腹にたたずむこのギアが中継ポイントの目印。ギアに話しかけ燃料を補給したら、メモリーキューブでセーブ。隙の入口へ入る。



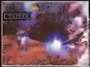
POINT 3 ゲブラー特務部隊とのイベントが終了したら、自動的にセーブポイントまで戻る。ここで必ず、もう一度燃料を補給しておくこと。



POINT 4 補給ポイントを今度はさらに上へと進んでいく。この先は補給ポイントがないので、ザコ戦での燃料消費はできるだけ控えること。

BOSS ゲブラー特務部隊

2連戦となるが、そう怖い相手ではない。問題は、この戦いの直後にエリィ戦が控えていることだ。とにかくHPと燃料を温存することに集中し、速攻で片をつけよう。



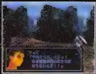
▶2回戦目はシールドナイトから倒していく。



◀パワービーム対策に、ビームコートを装備。

BOSS ヴィエルジェ(エリィ)

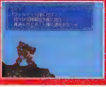
戦闘中何度も会話が発生するが、どっちみち倒さない限り先には進めない。とにかく最初からガンガンダメージを与えていくことが重要だ。また、強攻撃はミスが多いので通常攻撃はアタックレベルを上げるためと割り切り、弱攻撃中心で行う。弱攻撃→必殺技を繰り返して戦っていくようにしよう。



▶会話に惑わされ、攻撃の手を休めないようにしよう。

㉙国境 1

物語の序盤を締めくくることになる、アヴェ国境での艦隊戦。ここでは、より手強くなったザコ戦や強力なボス戦の連続など、かなり厳しい展開が続くことになるのだ。なにより、途中で燃料の補給ができないというのがとにかくつらい。この国境での戦いは、燃料を温存するということが最優先課題となってくるぞ。このため、ザコ戦での消耗はできるだけ控えるようにしたい。



▶国境での戦闘は連続しており、途中でセーブすることもできないのだ。

キファインゼルに取り付け!

駆逐艦突破シーンでは、マップ上のギアに接触すると戦闘になり、機雷や砲弾に触れるとダメージを受ける。ここでは燃料を温存したいので、ギアとの接触はできるだけ避けよう。砲弾のダメージは大したことないので、砲弾にぶつかってでもギアを避けること。

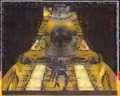




▲▶ザコ敵との接触は、HPや燃料を消耗するだけ。戦わないに越したことはない。とにかく避けろ！

BOSS キファインゼル

戦艦キファインゼルの主砲がお相手。お供(?)に副砲が2体ついているが、無視して主砲に攻撃を集中しよう。主砲は5からカウントダウンを始め、0になると発射される。それまでに片をつけよう。主砲を倒すと戦闘は終了となる。



▶余裕があれば、副砲も倒してアイテムを入手しよう。

BOSS ドーラ

ミロク隊のギア2体が味方につくが、彼らの攻撃は通じない。しばらくダメージを与えていると装甲が取れて敵の防御力が落ちる。フェイを中心に攻撃していこう。こうなるとラクになるので、そこから必殺技で一気に攻めよう。



▲装甲が取れれば、ミロク隊の攻撃も通じるようになる。

キスレブ以降のイベントチャートを一気に紹介!!

アヴェ国境での戦闘のあと、仲間とはぐれたフェイとヴェルトールはキスレブ軍に回収されることになる。ここで物語は大きな転機を迎え、数々の謎をはらんだストーリーは、後半に向けて少しずつ収束していくことになるのだ。ここではそんなキスレブ以降のイベントを、攻略に先駆け一気に紹介しよう。

㉜キスレブD区画

キスレブD区画で目覚めるフェイ。リコの一味に連れて行かれ、洗礼の儀式へ。儀式終了後、再び宿舎で目覚めるので酒場へ。酒場でハマーと会ったら、D区画から出ようとする。するとバトリング委員会がフェイを捜していたという情報が聞けるので、酒場へ戻る。酒場では委員会からバトリング参加を勧められるが、フェイは断る。その後、宿舎に戻ると、ハマーがいて新しい医者にあいさつに来たという。なんとその医者とは、シタンのこと。フェイはバトリング参加を決意。〈シタン仲間に〉

㉝キスレブC区画

C区画でのバトリング初戦、爆発事故発生。再び宿舎で目覚める。その後C区画～D区画を行き来しながらバトリングで４勝すると、宿舎で寝ている間にリコが登場。フェイに殺人の容疑がかかっていることを告げる。フェイは容疑を晴らすため、地下水道へ。〈リコ仲間に〉

㉞地下水道

地下１階でマップを入手し、殺人のあった現場を調べる。地下２階北西の現場を調べ、西の壊れたねずみ取りを調べて鍵を入手。マップ北東のドアを開け、東側のマップで宝箱から鈴を入手。鈴を持った状態でマップ北のゲル状排水溝を調べると、レッドラム登場、戦闘に。勝利後、宿舎に戻って再びバトリングへ。〈リコ、パーティからはずれる〉

㉟キスレブC区画

決勝リーグで３勝して闘技場から出ると、格納庫でワイズマンとの戦闘発生。戦闘終了後、ワイズマンがフェイとグラーフの過去を語るイベント発生。イベント後、バトリング決勝戦でリコと戦う。

㊱キスレブ総統府～首都ノアトゥン

キスレブ総統府でジークムントと会うと、リコの過去イベント発生。その後ノアトゥンへ行くと、ハマーがヴェルトールが置いてある場所の情報を持ってくる。作戦を練るためにD区画に戻ると、リコが今夜処刑される情報が入ってくる。旧リコの部屋で睡眠を取り、夜になったら展望台へ。そこから列車に飛び乗り、ギアドックへ。

㊲ギアドック

ジャンプでダクトに潜入し、ダクトを伝って警備室へ。そこでマスターキーを入手し、ギアドックへ進入。ドックの中央、ギア３体が並んでいるところの、一番左側のスイッチを何度か押すと、ヴェルトール登場。これに乗り込み、裏側のカタパルトからバトリング会場へ。会場で処刑されようとしているリコを救出（ボス戦、対ランカーR）すると、ゲブラー軍の急襲イベント発生。

㊳キスレブ上空

原子炉へ墜落していくヘヒトを止めようとするフェイ。そこへゲブラー特務部隊が応戦する。ゲブラー特務部隊との４連戦（途中、リコが救援に駆けつける）。バトル勝利後、立ちはだかるエリィをフェイが説得するイベント。イベント後、ヘヒトとのボス戦。

㊴ワールドマップ～ゴリアテ工場

ゴリアテを入手するため、首都を脱出してワールドマップへ。〈シタン、エリィ、リコ仲間に〉

ワールドマップ北端にあるゴリアテ工場へ。工場内はギアで移動。途中にあるスイッチでベルトコンベアの向きを調整しながら最深部へ。最深部にてボス戦、対への６号。バトル勝利後、ゴリアテへ。

㊵ゴリアテ

全員に話しかけてからシタンに話しかけると、ゴリアテ発進。その後、グラーフ襲撃イベント発生。バトル終了後（必ず負ける）、バルトのユグドラシル登場。ゴリアテはバルトミサイルにより撃墜される。

㊶海上←→ユグドラシル

海上とユグドラシルのパートが交互に展開。①海上（エリィ）：ゴリアテの残骸の上で目覚めたら、「ガタゴト」とメッセージが出る部分を調べると、フェイが出てくる。②ユグドラシル（シタン）：ブリッジへ行き、バルトと会話する。③海上（フェイ＆エリィ）：シェバトを目撃。④ユグドラシル（バルト）：ギアショップのシタンと会話したあと、格納庫にいるリコと会話。⑤海上（フェイ＆エリィ）：海上都市タムズに救助される。

㊷タムズ

甲板広場を出て、ねじれベーターでブリッジへ。ブリッジの艦長と会話し、ビアホールで再び艦長と会話。すると、教会による大規模なサルベージ計画の話を聞かされる。

㊸海中～タムズ

海中からドミニアがユグドラシルを襲撃。戦闘音を聞きつけて艦長はブリッジへ行くので、後を追う。襲撃されているのがユグドラシルと知ったフェイとエリィは救援へ。ハイシャオに勝利すると、エリィがドミニアに連れ去られる。〈エリィ、パーティからはずれる〉

㊹タムズ～ユグドラシル

シグルドに頼まれ、バルトを連れ戻しにタムズのビアホールへ。そこでバルトと会話すると、エリィが帰ってきたという報告が入る。その後ユグドラシルの機関室へ行くと、エリィがユグドラシルの機関を暴走させようとしている。

㊺ユグドラシル～海中

医務室でエリィと会話すると、ドミニアがタムズを襲撃するイベント発生。ドミニアを倒すと、海中にラムサスが登場。そのまま戦闘に。戦闘終了後、フェイは意識不明の重体に。〈フェイ、パーティからはずれる〉

㊻タムズ～ワールドマップ

操作パーティはエリィ、シタン、バルト。タムズの医務室でエトーンに関する情報を聞き、甲板広場へ。そこでごろつきに絡まれているプリメーラを助けると、ジェシーとビリーが登場。ビリーの紹介で教会へ向かう。

㊼教会

教会ではビリーが医務室へ案内してくれるので、後をついていく。医務室でエリィがパーティからはずれるので、バルトとシタンだけで教会内の人々から話を聞く。しばらく話を聞いていると、エリィが迎えにくる。フェイの治療が一段落して、一行はユグドラシルへ戻る。

㊽ワールドマップ～孤児院

ビリーの住む孤児院へ行き、本棚のある部屋で本棚を調べてビリーと会話。するとストーン司教がやってきて、輸送船の調査をビリーに依頼する。バルトたちはビリーに協力することになり、一度ユグドラシルへ。ガンルームでシグルドと会話し、ビリーとジェシーの口論イベントが発生したら、ガンルームでビリーと会話。ここでビリーの過去を聞くと、自動的にゾンビクルーザーへ。〈ビリー仲間に〉

㊾ゾンビクルーザー

錆び付いて開かないドアは、ダッシュで何度か体当たりして開ける。最深部でのボス戦後、船外へ出るとビリーのギア、レイマーツォ登場。巨大ウェルスとの戦いに。勝利後、報告するために教会へ。

㊿教会

教会へ着くと、何者かに襲撃されている。奥のドアから通路に進み、地下に降りると教皇が殺されるイベント発生。エレベーターを使ってさらに地下に降り、データベースを調べると、教会とソラリスの関係、そしてストーン司教の正体を知ることになる。

㉛タムズ

ブリッジで艦長とハンスから、ゼボイム文明の発掘現場の話を聞く。ユグドラシルで発掘現場へ。

㊼教会発掘現場

ゲブラー兵を目印にしながら奥へ。最深部のドアは、手動でシステムを解除してから、最寄りの端末に戻って再度システムを起動すると開く。その奥にあるリアクタールームで、エメラダ再生イベント発生。しかしその直後、突如現れたストーン司教によってエメラダは連れ去られてしまう。止めようとするシタンたちの前に、ラムサスの部下、セラフィータとトロネが立ちはだかり、戦闘になる。勝利後、渡り廊下まで戻ると今度はイドが登場、戦闘になる。イドとの戦闘勝利後、ワイズマンが救援にくるが、ストーン司教には逃げられてしまう。

㊸ユグドラシル

ギア格納庫に行き、意識を取り戻したフェイと会話。すると、ストーン司教が襲撃してくる。ストーン司教の乗るアルカンシェル戦では、障壁に阻まれ攻撃がまったく効かない。しばらくの間（数ターン）耐えていると、ジェシーが登場し、障壁を破ってくれる。

㊹バベルタワー

鎖やクレーンを使って中継ポイントへ。ギアを降りて、制御システムのある部屋で、上方の端末を調べると、列車が到着。列車に乗って内壁を上へ上がっていく。列車が外壁に出たところでラムサスの襲撃イベント発生。ラムサスとの戦いに勝利後、制御室（ギアから降りないと入れない）でドアを開けるスイッチを入れ、さらに上を目指してタワーを上る。タワーの頂上に着くと、マリアのゼプツェンが登場、戦闘に。勝利後、マリアに案内されてシェバトへ。

㊺シェバト

ドックからアウラ・エーベイルへ。木馬のある部屋で木馬を調べると、マリアが迎えにくる。シェバト王宮でゼファー女王と会話。戦う意志を伝えると、シェバトをドミニアが襲撃するイベント発生。エレベーターシャフトを使ってギアドックへ降り、ドミニアを追いつめるとゼプツェンに関する因縁を聞かされる。ドミニアは逃げるが、そこへソラリスの本格的な襲撃が起こる。〈マリア仲間に〉

４つの部隊に分かれたソラリス軍に対し、各１人を選んで個別に対応。すべての部隊を撃退すると、ソラリスの巨大ギア、アハツェンが登場する。アハツェンに乗っているのが自分の父と知り、マリアはショックを受ける。その後、アハツェンの対ギア用サイコジャマーですべてのギアが動かなくなるが、チュチュが巨大化して対抗する。負けると、マリアがゼプツェンで戦うことを決意。ゼプツェンとアハツェンの戦いになる。

次号はゲーム後半までを徹底攻略！

物語が動き始めるキスレブ以降、強力なボスや難解な謎がてんこ盛り。そこでゲーム発売直後となる次号では、いきなりゲーム後半までを大増ページで一挙に大攻略してしまうのだ!!



▲新キャラも次々に登場し、壮大な物語に彩りを与えてくれるのだ。



◀ギアで格闘ゲームを楽しめる「バトリング」に関しても詳しく紹介するぞ！

チョコボの不思議なダンジョン 万事おまかせのQ&A!!

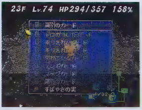
そろそろ、みんなもダンジョン探険に慣れた頃だろう。でも、慣れるに従って、新たな疑問が見つかるのがこのゲームの奥深いところ。そこで今回は、そんな疑問にズバリと答えよう！

チョコボの不思議なダンジョン
発売中 ダンジョン探険RPG ▶¥6,800 ▶スクウェア ▶MC(1ブロック) ▶不思議なデータディスク(CD1枚)つき

システム 見落としがちな謎をクローズアップ

Q アイテムファイルの条件は？
A 識別しないとファイルされない

村長の弟子・レーグラが管理しているアイテムファイル。冒険で入手した品々が、種類別に確認できる便利なシステムだ。ところが入手したはずのアイテムが、ファイルされないこともある。なぜか？ その理由は、ファイルされるのは、あくまで識別済みのアイテムのみとなっているため。ファイルを充実させたいなら、役に立たないアイテムでも、捨てる前にとりあえず識別しよう。



▲ダンジョン脱出時にわかるアイテムも、新たに入手したモノなら取り敢えず識別するのが重要。

Q 村はどうすれば発展する？
A アイテムを売り続ければOK

これまでに何回か紹介しているので、発展の条件そのものはご存知のはず。しかし、発展のパターンは、これまでに紹介したものがすべてではない。これまで判明しているのは、家の数、泉、畑、街灯などだが、これ以外に〝ブリザドの本〟を売ると、冷蔵庫が家に備えられたり、〝トードカード〟を売ると泉にカエルが出現するなど、様々な発展のパターンが存在する。試してみよう。



▲街灯だけでなく冷蔵庫もあるとは、ファンタジーの世界のワリには、けっこう文明が進んでいる。

Q ＋アイテムの売り値は？
A ＋1ごとに約3%UPする

アイテム合成によって、ツメやクラがレベルアップできるのはご存知の通り。もちろん、レベルが上がればショップで売る値段も通常よりアップする。でも、どの程度上がるのかは、アイテムごとに異なるので、仕組みがいまいちわからなかった人も多いのでは？ 答えは＋1ごとに原価の3％値上がりする、ということ。つまり最高ランクの＋99になると、およそ元の4倍近くになるのだ。



▲合成で高価なアイテムを作り出せば、下手にダンジョンに潜るよりも効率よくギルが稼げる!?

Q トラップを避けるには？
A アイテムを効率よく使おう

役に立つこともあるが、ときにはモンスター以上に厄介なダンジョンのトラップ。危険を避けるには、アイテムを効率よく用いるのが重要だ。例えば〝毒よけのクラ〟、〝混乱よけのクラ〟といった各種の状態変化よけのクラや、〝しのびのクラ〟などトラップの回避率を上げるアイテムを装備したり、〝月明かりの首輪〟で周囲の状況をわかりやすくするなど、アイテムの使い分けが重要。



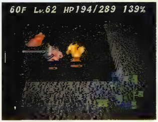
▲6芒星魔法陣の場合、厄介なサイレスの効果を無効にする〝沈黙よけのクラ〟を装備しよう。

戦闘 上手な戦闘が冒険を成功に導く!

Q モンスターから受けるダメージを少なくするには?

A 敵の状態やATBバーに応じた攻撃を行うのがポイント

まず重要なのは、複数の敵を同時に相手にしないこと。ほとんどのモンスターは部屋から通路に出ることはできないので、通路の出口付近に誘い出して、攻撃しては逃げるというヒット＆アウェイを使って戦えば、受けるダメージを最小限に抑えることができるはずだ。中にはパオのように、通路の中までもしつこく追いかけてくるタイプも存在するが、少なくとも通路の中なら、複数のモンスターに囲まれることはない。1対1の状況なら、多少苦戦してもどうにか対処できるはず。もう１つ重要なのが、ATBバーを考慮しながら戦うこと。まずATBバーの色を見れば、敵が通常攻撃をしようとしているのか、特殊攻撃をしようとしているのかが判別できる。通常攻撃の場合、ATBバーが満タンになる前に逃げてしまえば、ATBバーは０に戻るので、ヒット＆アウェイに最適。一方、特殊攻撃の場合は逃げてもバーが溜まった状態のままのこともあるので、細かく攻撃を続けて、バーが溜まりきる前に倒そう。



▲ＡＴＢバーが赤いときは通常攻撃、青いときは特殊攻撃。バーの色と、長さによって攻撃パターンを変えよう。

Q 複数のモンスターと同時に戦うときのポイントってなに?

A 全体攻撃できる攻撃法を有効に活用するのが重要

戦闘の基本はなるべくモンスターと１対１で戦える状況を作ること。通路の出口付近を利用したり、ヒット＆アウェイを使ったりして、敵に囲まれない状況で戦闘を行うのが重要だ。しかし、長い間ダンジョン探険を続けていると、ときには複数の敵と同時に戦わなければならないケースも出てくるはず。そんなときにポイントになるのは、全体攻撃できる攻撃法の活用だ。まず真っ先に思い付くのは召喚魔法。効果範囲も広いし、威力も大きい。バハムート級の魔石なら、一発でほとんどのザコモンスターを全滅させることも不可能ではない。でも、いくら複数のモンスターとはいえ、ザコ相手の戦闘で貴重な魔石を消費するのは……。そんなときに便利なのは、本による全体攻撃。実は魔法の本も、Ｒ１ボタンを押して使えば、効果範囲にいるすべてのモンスターにダメージを与えることができる（ドレインの本以外）のだ。普通本は、敵１体に対して使用するケースが多いだけに、コレはけっこう見落としがちなのでは?

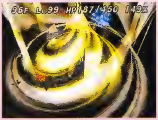


▲ザコモンスター相手なら、低レベルの本の全体攻撃でも十分対応できる。

Q 本を効率よく使うためのコツってなに?

A モンスターの属性に応じた本を選択しよう

複数の敵を同時に攻撃できるだけでなく、モンスターに見つからないうちに、通路越しなどからも攻撃できる便利な本。ダンジョンでの熾烈な戦闘に生き残るためには、欠かすことのできない攻撃手段だよね。でも、モンスターによっては、期待したほどの効果が得られないケースもしばしばしばある。これはモンスターの属性が影響しているためだ。例えば、火属性のラミアに対して〝ファイアの本〟、あるいは氷属性のミストドラゴンに〝ブリザドの本〟というような、モンスターの属性と同じ魔法を使っていては、本来の力は発揮できない。氷に対しては火、雷に対しては風という具合に、モンスターの属性と正反対の本を使うのが重要だ。また、〝不思議なしおり〟などを活用して、本のレベルを上げてやることも重要。本は高レベルに育ててやれば、最強クラスの魔石や珠に優るとも劣らない、強力な攻撃力を発揮してくれるのだ。序盤は使用する本を数種類に絞り込んで、集中的にレベルアップを計ると、楽になる。

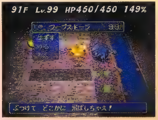


▲初期の段階では攻撃力も低いが、〝～ガ級〟まで育つと、魔石や珠に匹敵する破壊力を持つのだ。

Q 手強いモンスターにはどうやって対処したらいいの?

A アイテムやトラップを活用する。ときには逃げるのも大切だぞ

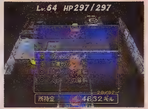
ダンジョンを探索していると、ときには歯が立たないぐらいの強敵と鉢合わせしてしまうこともある。ヒット＆アウェイは通用しないし、本の戦闘でも分が悪い。そんなときは、手持ちのアイテムを使って有利な状況を作り出してやることも必要だ。例えば、強力な魔法系攻撃を駆使するモンスターには、サイレスの薬をぶつけて魔法効果を封じる、肉弾戦が得意な敵に対しては毒薬で攻撃ミスの確率をアップさせる、スロウの薬でＡＴＢバーの溜りを遅くさせるといった戦術が有効。このように、正攻法が通用しない敵でも、薬などを使って相手の戦力を低下させてやれば、意外に楽に戦えることを覚えておこう。それでも苦戦するような場合は、逃げてしまうのも１つの手。通路に逃げるか、〝ワープストーン〟などで、他のフロアに飛ばしてやり過ごしてしまおう。自分のレベルや装備が充実すれば、いずれは倒せるときがくる。重要なのは生き残って経験を積み重ねること。無理して戦うだけがすべてではないのだ。



▲ゲームが後半になると、手強い相手が増えてくる。敵をワープさせる〝ワープストーン〟はけっこう重宝する。

合成 『チョコボ』の世界の最も深い謎!

基本的合成のやり方



1 ベースとなるアイテムを選択する。ここで重要なのは、なるべく手持ちの中で最も上質な素材で作れられたモノを選ぶこと。完成品の基本性能はコレで決まるぞ。



2 次に追加アイテムを選択。ただ、呪われた品はレベルが下がるので注意。ここで特殊効果や属性を持つアイテムなどを選択すれば、ベースアイテムに能力を追加することも可能。



3 そして触媒となるタネを選択。追加アイテムの能力などをつけたい場合は〝合体のタネ〟や、〝融合のタネ〟を。またここで火、氷、雷、風のタネで属性もつけられる。



4 触媒に関してもう1つ。単純に食用の実などを使ってもOK。この場合もレベルが1アップする。また〝レベルのタネ〟を触媒に使えば大幅なレベルアップが期待できる。



5 多彩な属性や特殊能力を備えた強力なオリジナルアイテムが完成。なお、合成したアイテムは自分の好きな名前をつけることができる。カッコイイ名前を考えよう。

Q 2種類以上の属性をくっつけることはできないの?

A できます。ただし相反する属性の場合合成法に注意が必要

アイテム3つの合成時に、触媒として〝火のタネ〟などの属性のタネを選択すると、それぞれの属性を持ったツメやクラが手軽に作れる。では、複数の属性を持ったツメやクラは作れるのか？　答えはイエス。例えば〝フレイムクロー〟に〝雷のタネ〟を使えば、火と雷の両方の属性を持つツメを作ることができる。ただし、火と氷、風と雷などの相反する属性を作るときには注意が必要。この場合には、ある属性を持ったツメ（クラ）に、相反する属性のツメ（クラ）を〝融合のタネ〟を使って、合成するやり方しかない。例えばフレイムクローをベースに、アイスクローを融合のタネで合成するといったやり方でしか、火と氷の属性をあわせ持つアイテムはできない。この場合に合体のタネを使うと、両方の属性が消えてしまうので注意。また同様にサンダークローとウインドクローを融合のタネで合成し、さきほどの火と氷の属性をあわせ持つツメと合体のタネで合成すると、4属性をすべて持つツメが完成。このツメと、どの属性でもいいので何かの属性のついたツメを合体のタネで再度合成（順不同）すると、ナチュラルクローができる。



▲これが4属性すべての効果があるツメの最高峰、ナチュラルクローだ。属性に関する心配は、これでなくなる。

Q 複数の特殊能力を備えたアイテムを作りたいときにはどうすればいいの?

A 合体のタネや融合のタネを使えば特殊能力の合成も可能になる

アイテムの特殊能力も最大2つまでくっつけることが可能。ただし、2つのアイテムの特殊能力が合計3個以上あるときは、合成後にあとからつけたアイテムの特殊能力欄の上にある能力、その次にあとからつけたアイテムの特殊能力欄の下の能力が消えるようになる。例えば、ほかに特殊能力のついていない〝キャンセルクロー〟に、不動のツメの特殊能力〝常時ATBバーが半分溜まっている〟がついたよくばりのツメを合体のタネで合成すると、よくばりのツメの〝持ち物が少ないほど攻撃力アップ〟という特殊能力が消えて、不動のツメの特殊能力〝常時ATBバーが溜まっている〟が付加されたキャンセルクローが誕生する。ただし特殊能力の間では同時に持てないこともある（ヒットバッククローとオーダークローなど）ので、自分で試してみよう。ほかにも、〝大振りのツメ〟を2つ、合体のタネで合成すると〝パワークロー〟ができたり、〝オーダークロー〟を2つ、合体のタネで合成すると、〝クロスクロー〟ができたり、など1ランク上のアイテムができる場合もあるのでチェックだ。



▲前後を同時に攻撃できるオーダークロー2つを合成すると、前後左右を同時に攻撃できるクロスクローに変身!!

※注意　合体のタネと融合のタネ：基本的にアイテムの属性の追加は合体のタネでできるが、相反する属性の追加（火と氷など）は、融合のタネを使わないとできない。また、融合のタネを使うとすべての合成ができる。

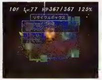
Q リサイクルボックスの有効な使い方は？

A 珠アイテムの合成に使おう

かまどやラスクの合成屋と異なり、ツメやクラ以外のどんなアイテムでも合成できるリサイクルボックス。その代わり、なにが出てくるのかもランダム。宝くじ的な合成となるのが特徴だ。そのため、持ちきれない不要なアイテムの処分に用いるのが一般的な使用方法となっている。だが、実はリサイクルボックスの合成にも、一定の法則が存在することが判明したのだ。それは〝同じ珠を2つ合成することで、異なった珠が生み出されてくる〟というもの。しかも、新たに生み出される珠は、元になった珠よりも強力なものになるケースがほとんどなのだ。例えば、〝プチメテオの珠〟2つをリサイクルボックスに入れると、〝メテオの珠〟に、〝クエイクの珠〟を2つを入れると〝グラビガの珠〟になるといった具合だ。これを使って、強力な珠を量産しよう。



◀不要なアイテムを処分するだけが使い道ではない!!



◀〝ウェイブの珠〟2つであの強力な珠が!!

Q 〝レベルのタネ〟の使い方を教えて

A 高レベルの装備に使うと効果大だぞ

レベルのタネは3種類の合成のときに用いる触媒の一種。属性などは付加できない代わりに、装備品のレベルを飛躍的に上昇させる効果を持つ。だが使い方によっては、期待したほどレベルが上昇しないこともけっこうある。実はレベルのタネは、合成に用いる装備アイテムの元レベルが高ければ高いほど、より多くのレベルアップがなされる触媒なのだ。つまり、一桁ぐらいのレベルで用いるよりは、しばらく温存しておいて、ある程度レベルが充実してから用いた方が効果的というわけ。できればベースアイテムと追加アイテムの合計レベルが、40〜50あたりの段階で使いたいところだ。なお、アイテムの中には、最高レベルの99にまで成長させると、驚くべき変化を見せるタイプも存在するとか。クズアイテムに見えるモノも、合成するといいことがあるかも……。



◀元のアイテムのレベルが低いと効果はあまりない。



◀最高レベルの99に育てると驚くべき変化が起きる!?

Q 鉢植えで育てるといいアイテムは？

A 合成用のアイテムなどがオススメ

下段の表からもわかるように、鉢植えシステムからは様々な実やタネが収穫できる。ただし中には、手間暇かけたのに植えたものと同じアイテムしか収穫できないといったケースも多い。植えるタネと肥料となる実、そして収穫時期などを考慮して、役立つアイテムを育てるのが大切だ。では具体的に役立つアイテムとはなにか？ まず考えられるのは、合成で役立つ合体のタネや融合のタネ、レベルのタネなどだろう。これらのアイテムは、ダンジョンでもなかなか入手できないレアアイテムなので、自分で収穫した方が効率がいいはず。これ以外でのオススメは、攻撃スピードを上げる〝すばやさの実〟や、本を読むスピードをアップさせる〝知恵の実〟など。手強い敵が増えてくる後半戦に勝ち残るためには、チョコボの能力アップに役立つ実は必要不可欠といえる。



◀収穫の時期を逃してしまうといった失敗に注意せよ。



◀失敗の実などの不要アイテムから有効な実を収穫!!

鉢植えシステムで収穫できる実

この表で、第3段階とは実がなったとき（茶色）の状態を、第4段階は実が熟した（紫色）状態を指します。

※鉢植えは、チョコボがダンジョンに潜るたびに成長し、第1段階は芽が出た状態、第2段階は花が咲いた状態を示します。

3段階の収穫の実

	ポーション	ハイポーション	エリクサー	解毒薬	万能薬	爆発薬	透明薬	ダメージ薬	毒薬	石化剤	スロウの薬	ヘイストの薬	ボム止めの薬	塩水	サイレスの薬	目にいい薬	デスペルの薬	忘れんぼうの薬	足かせの薬	手助けの薬
ナ	お	お	ナ	お	ナ	ご	ラ	ナ	ナ	お	ご	ご	お	ナ	ご	お	お	ナ	ナ	お
ラ	ラ	ラ	ナ	ラ	ナ	元	ご	ナ	ナ	ラ	ナ	ご	ラ	ナ	元	ラ	ラ	ナ	ナ	ラ
つ	ラ	ラ	元	ラ	元	ラ	ラ	ご	ご	元	ご	ラ	元	元	ご	ラ	ラ	氷	風	元
お	ご	ご	ご	知	ご	知	知	ラ	ラ	ご	元	元	知	ラ	元	ご	ご	ラ	ラ	ご
ご	元	元	元	す	元	す	す	ラ	ラ	元	知	知	す	ラ	知	元	元	ラ	ラ	元
く	ナ	ナ	ご	ナ	ご	ナ	ナ	お	お	ご	お	ナ	ご	ご	お	ナ	ナ	火	雷	ご
い	す	す	消	す	消	す	す	ラ	ラ	知	ラ	す	知	知	ラ	す	す	ラ	ラ	消
失	ナ	ナ	雷	ナ	火	ナ	ナ	知	知	火	知	ナ	雷	雷	知	ナ	ナ	合	合	火
レ	風	氷	合	風	合	風	氷	ラ	ラ	知	ラ	氷	知	知	ラ	氷	風	ラ	ラ	合
ベ	ナ	ナ	す	ナ	す	ナ	ナ	知	知	す	知	ナ	す	す	知	ナ	ナ	い	い	す
知	元	元	氷	元	風	元	元	ラ	ラ	ご	ラ	元	ご	ご	ラ	元	元	ラ	ラ	氷
す	元	元	火	元	雷	元	元	ラ	ラ	ご	ラ	元	ご	ご	ラ	元	元	ラ	ラ	火
火	氷	雷	雷	元	雷	元	雷	元	お	元	お	元	お	お	お	雷	氷	お	お	雷
氷	火	風	風	元	風	元	風	元	お	元	お	元	風	お	お	風	火	お	お	風
雷	風	火	火	元	火	元	火	元	お	元	お	元	元	お	お	火	風	お	お	火
風	雷	氷	氷	元	氷	元	氷	元	お	元	お	元	元	お	お	氷	雷	お	お	氷
消	風	融	氷	元	風	元	融	融	元	お	元	元	お	お	元	融	融	元	元	氷
合	風	消	氷	元	風	元	元	元	お	元	お	元	元	お	お	風	消	お	お	氷
融	雷	合	火	元	雷	元	元	元	お	元	お	元	元	お	お	雷	合	お	お	火
ル	雷	消	火	元	雷	元	元	元	お	元	お	元	元	お	お	消	消	元	元	火
元	知	知	す	知	す	知	知	ナ	ナ	元	ナ	知	元	元	ナ	知	知	ナ	ナ	す
気	ナ	ナ	元	ナ	元	ナ	ナ	ご	ご	元	ご	ナ	元	元	ご	ナ	ナ	合	合	元

4段階の収穫の実

	ポーション	ハイポーション	エリクサー	解毒薬	万能薬	爆発薬	透明薬	ダメージ薬	毒薬	石化剤	スロウの薬	ヘイストの薬	ボム止めの薬	塩水	サイレスの薬	目にいい薬	デスペルの薬	忘れんぼうの薬	足かせの薬	手助けの薬
ナ	ラ	ラ	お	ラ	お	元	ご	お	お	ラ	元	元	ラ	お	元	ラ	ラ	お	お	ラ
ラ	ご	ご	お	ご	お	知	元	お	お	ご	お	元	ご	お	知	ご	ご	お	お	ご
つ	お	お	す	お	す	お	お	元	元	す	元	お	す	す	元	お	お	風	氷	す
お	元	元	元	す	元	す	す	ご	ご	元	知	知	す	ご	知	元	元	ご	ご	元
ご	知	知	知	い	知	い	い	お	お	知	す	す	い	お	す	知	知	お	お	知
く	ラ	ラ	知	ラ	知	ラ	ラ	ご	ご	知	ご	ラ	知	知	ご	ラ	ラ	雷	火	知
い	雷	火	合	雷	合	火	雷	お	お	す	お	火	す	す	お	火	雷	お	お	合
失	ラ	ラ	い	ラ	い	ラ	ラ	す	す	い	す	ラ	い	い	す	ラ	ラ	消	消	い
レ	い	い	融	い	融	い	い	お	お	す	お	い	す	す	お	い	い	お	お	融
ベ	ラ	ラ	風	ラ	氷	ラ	ラ	す	す	氷	す	ラ	氷	風	す	ラ	ラ	消	消	風
知	す	す	風	す	氷	す	す	お	お	元	お	す	元	元	お	す	す	お	お	風
す	知	知	雷	知	火	知	知	お	お	元	お	知	元	元	お	知	知	お	お	雷
火	合	氷	氷	い	氷	い	氷	い	ご	い	ご	い	ご	ご	ご	氷	合	ご	ご	氷
氷	合	火	火	い	火	い	火	い	ご	い	ご	い	火	ご	ご	火	合	ご	ご	火
雷	合	風	風	い	風	い	風	い	ご	い	ご	い	い	ご	ご	風	合	ご	ご	風
風	合	雷	雷	い	雷	い	雷	い	ご	い	ご	い	い	ご	ご	雷	合	ご	ご	雷
消	氷	ル	風	い	氷	い	ル	ル	い	ご	い	い	ご	ご	い	ル	ル	い	い	風
合	氷	融	風	い	氷	い	い	い	ご	い	ご	い	い	ご	ご	氷	融	ご	ご	風
融	火	ル	雷	い	火	い	い	い	ご	い	ご	い	い	ご	ご	火	ル	ご	ご	雷
ル	火	ル	雷	い	火	い	い	い	ご	い	ご	い	い	ご	ご	ル	ル	い	い	雷
元	す	す	い	す	い	す	す	ラ	ラ	知	ラ	す	知	知	ラ	す	す	ラ	ラ	ル
気	お	お	い	お	い	お	お	元	元	い	元	お	い	い	元	お	お	消	消	い

※収穫の実の表中で、ナはナッツを、ラはラサンの実を、つはつかれる実を、おはおいしい実を、ごはごちそうの実を、くはくさった実を、いはいのちの実を、失は失敗の実を、レはレベルアップの実を、ベはレベルダウンの実を、知は知恵の実を、すはすばやさの実を、火は火のタネを、氷は氷のタネを、雷は雷のタネを、風は風のタネを、消は消去のタネを、合は合体のタネを、融は融合のタネを、ルはレベルのタネを、元は元気の実を、気は元気の無い実を、それぞれ表す。

不思議なダンジョンの不思議なアイテムたち

コレクター心をくすぐるアイテム満載!! 全種入手を目指そう。

ツメ

No.	アイテム名	攻	売り値	備考
1	衰弱のツメ	0	400	攻撃力が低下するツメ。役には立たない
2	アディションクロー	2	1040	攻撃が成功すると経験値が通常より多い
3	いやしのツメ	2	980	攻撃が成功するとチョコボのHPが回復する
4	皮のツメ	3	80	皮製のツメ。軽量だが攻撃力も最低ランク
5	木のツメ	6	120	木製のツメ。皮よりは若干強力
6	鉄のツメ	9	240	鉄製のツメ。若干重いが攻撃力はまずまず
7	軽いツメ	11	640	軽量で素早い攻撃が可能なツメ
8	ハガネのツメ	14	560	鋼鉄製のツメ。序盤では優秀なツメ
9	フレイムクロー	14	480	火の属性を持つ。氷属性の敵に大ダメージ
10	アイスクロー	14	480	氷の属性を持つ。火属性の敵に大ダメージ
11	サンダークロー	14	480	雷の属性を持つ。風属性の敵に大ダメージ
12	ウインドクロー	14	480	風の属性を持つ。雷属性の敵に大ダメージ
13	トードのツメ	14	1600	カエル状態でも通常と同じ攻撃力が発揮可能
14	フローターキラー	15	400	浮遊タイプのモンスターに大ダメージ
15	プラントキラー	15	400	植物タイプのモンスターに大ダメージ
16	ポイズンキラー	15	400	毒タイプのモンスターに大ダメージ
17	ドラゴンキラー	15	400	竜タイプのモンスターに大ダメージ
18	ジャイアントキラー	15	400	巨人タイプのモンスターに大ダメージ
19	アンデッドキラー	15	400	死者タイプのモンスターに大ダメージ
20	毒のツメ	15	640	攻撃成功時に、たまに敵を毒状態にする
21	疲労のツメ	15	640	攻撃成功時に、たまに敵を疲労状態にする
22	眠りのツメ	15	640	攻撃成功時に、たまに敵を睡眠状態にする
23	混乱のツメ	15	640	攻撃成功時に、たまに敵を混乱状態にする
24	石化のツメ	15	640	攻撃成功時に、たまに敵を石化状態にする
25	クリティカルクロー	18	720	通常よりクリティカルが出やすくなる
26	大振りのツメ	20	400	攻撃力は高いが、ATBバーが長くなる
27	レベル３デスのツメ	20	640	攻撃成功時に、たまにレベルが3の倍数の敵を即死に
28	レベル４デスのツメ	20	640	攻撃成功時に、たまにレベルが4の倍数の敵を即死に
29	ヒットバッククロー	20	880	攻撃成功時に、敵を1マス分後退させる
30	ダブルノッククロー	23	960	一度の攻撃で2回の連続攻撃が可能になる
31	オーダークロー	28	960	前後にいる敵を同時攻撃できる
32	アーククロー	28	1120	正面と斜め前の3方向の敵を同時攻撃可能
33	クロスクロー	28	1440	前後左右にいる敵を同時攻撃できる
35	不動のツメ	30	720	最初からATBバーが半分溜まった状態に
36	ミスリルクロー	30	800	ミスリル銀でできている上等なツメ
37	よくばりのツメ	30	320	持ち物が少ないほど攻撃力が上昇する
38	もろはのツメ	30	720	敵に与えるダメージの1／3が自分に跳ね返る
39	がまんのツメ	33	400	HPが減ると攻撃力が上昇する
40	キャンセルクロー	35	960	攻撃成功時に、相手のATBバーを0に
41	ナチュラルクロー	36	28500	火、氷、風、雷の4属性が付加されたツメ
44	パワークロー	45	1120	攻撃力が上昇する分、攻撃をミスしやすくなる
47	王者のツメ	50	1040	高貴な雰囲気を持った、攻撃力の高いツメ
48	ギルのツメ	50	560	攻撃成功時に、たまに倒した敵かお金を落とす
49	ならびのツメ	52	480	チョコボのHPの数字が全部同じだと攻撃力上昇
50	クリスタルのツメ	65	1360	硬質なクリスタルを削り出して作ったツメ

クラ

No.	アイテム名	防	売り値	備考
1	衰弱のクラ	0	400	防御力が低下するクラ。役には立たない
2	皮のクラ	3	80	皮製のクラ。軽量だが防御力も最低ランク
3	木のクラ	6	120	木製のクラ。皮よりは若干強靱
4	鉄のクラ	9	240	鉄製のクラ。若干重いが防御力はまずまず
5	炎のクラ	14	480	火の属性を持つ。氷属性の敵の攻撃を軽減
6	氷のクラ	14	480	氷の属性を持つ。火属性の敵の攻撃を軽減
7	雷のクラ	14	480	雷の属性を持つ。風属性の敵の攻撃を軽減
8	風のクラ	14	480	風の属性を持つ。雷属性の敵の攻撃を軽減
9	毒よけのクラ	14	640	毒を受けにくくするクラ
10	混乱よけのクラ	14	640	混乱状態になりにくくするクラ
11	眠りよけのクラ	14	640	睡眠状態になりにくくするクラ
12	スロウよけのクラ	13	640	スロウ状態になりにくくするクラ
13	命のクラ	14	1520	装備するとHPの最大値を上昇させるクラ
14	ハガネのクラ	14	720	鋼鉄製のクラ。序盤では上等な部類
15	ラフメイル	14	640	大型モンスターの攻撃を軽減するクラ
16	沈黙よけのクラ	16	640	沈黙状態になりにくくするクラ
17	疲労よけのクラ	16	640	疲労を受けにくくするクラ
18	しのびのクラ	17	640	トラップを回避しやすくなるクラ
19	オニオンのクラ	18	800	オニオンなどの怪音波攻撃を防ぐクラ
20	ボムのクラ	20	640	爆発ダメージを軽減するクラ
21	かめのコウラ	10	1200	防御力が上昇する分、ツメのATBバーが長くなる
22	しんきろうのクラ	20	800	幻の力で敵の攻撃ミスを誘うクラ
23	よくばりのクラ	18	320	持ち物が少ないほど防御力が上昇するクラ
24	消臭のクラ	24	640	モルボルなどの息の攻撃を防ぐクラ
25	運だめしのクラ	21	400	攻撃のダメージを、ランダムに増減するクラ
26	ミスリルメイル	26	800	ミスリル銀で作られた上等なクラ
27	ライトメイル	24	960	軽量な素材で作られた元気が減りにくいクラ
28	ナチュラルメイル	30	28500	火、氷、雷、風の属性を兼ね備えたクラ
29	王者のクラ	36	1040	高貴な雰囲気を持つ強靱なクラ
32	クリスタルメイル	52	1360	硬質なクリスタルを削り出して作ったクラ
33	物入りのクラ	44	400	ダメージを減らす分、ギルを代わりに減らす

首輪

No.	アイテム名	売り値	備考
1	ガラスの首輪	100	ガラス細工のきれいな装飾品
2	ルビーの首輪	200	ルビー細工のきれいな装飾品
3	ダイヤの首輪	800	ダイヤで作られたきれいな装飾品
4	すばやさの首輪	300	キックのATBバーが2短くなる首輪
5	スピードの首輪	600	キックのATBバーが4短くなる首輪
6	のんびりの首輪	300	キックのATBバーが4長くなる首輪
7	読みとりの首輪	300	本を読むスピードが速くなる首輪
8	早読みの首輪	600	本を読むスピードがさらに速くなる首輪
9	ゆっくり読む首輪	600	本を読むスピードがかなり遅くなる首輪
10	ホタル火の首輪	600	まわりがちょっぴり明るく見える首輪
11	月あかりの首輪	900	ホタル火より広い範囲が明るくなる首輪
12	ガードの首輪	800	アイテムを盗まれる確率が下がる首輪
13	スタミナの首輪	800	元気が減りにくくなる首輪
14	健康の首輪	900	元気がより減りにくくなる首輪
15	肩こりの首輪	200	元気が減りやすくなる首輪
16	回復の首輪	1200	HPの回復が速くなる首輪
17	リカバリーの首輪	1800	HPの回復がより速くなる首輪
18	不幸の首輪	1000	HPの回復がかなり遅くなる首輪
19	忘れない首輪	500	トラップにかかってもマップを忘れなくなる首輪
20	トードの首輪	2000	装備しているとカエル状態が続く首輪
21	ちっちゃな首輪	1800	装備していると小さくなった状態が続く首輪
23	からぶりの首輪	150	ツメでの攻撃時のミスが多くなる首輪

本

No.	アイテム名	売り値	備考
1	ファイアの本	200	火の力で敵にダメージを与える
2	ブリザドの本	200	氷の力で敵にダメージを与える
3	サンダーの本	200	雷の力で敵にダメージを与える
4	エアロの本	200	風の力で敵にダメージを与える

本

No.	アイテム名	売り値	備考
5	ディムの本	200	地下からのパワーで敵にダメージを与える
6	シャインの本	200	聖なる光のパワーで敵にダメージを与える
7	ドレインの本	200	敵からHPを奪い取り、自分のものとする

珠

No.	アイテム名	売り値	備考
1	プチメテオの珠	800	小さな流星雨を降らせる攻撃アイテム
2	メテオの珠	1500	巨大隕石を降らせる攻撃アイテム
3	クエイクの珠	1000	地震を引き起こして敵にダメージを与える
4	バイオの珠	500	敵に猛毒でダメージを与える
6	グラビガの珠	800	重力の力で敵にダメージを与える
7	デジョンの珠	1000	敵を異次元に引き込む
9	デスの珠	1000	一瞬にして敵を倒す
10	ホーリーの珠	1200	聖なる力で敵にダメージを与える
11	フレアの珠	1000	高熱で敵にダメージを与える
12	ギガフレアの珠	1200	超強力な熱で敵にダメージを与える
13	ウェイブの珠	800	波の力で敵にダメージを与える
14	アルテマの珠	1500	攻撃魔法アルテマを封じ込めた攻撃アイテム

魔石

No.	アイテム名	売り値	備考
1	イフリートの魔石	150	地獄の炎で敵を焼き尽くす
2	シヴァの魔石	200	絶対零度の冷気で敵を凍りつかせる
3	ラムウの魔石	280	強烈な雷で敵にダメージを与える
4	ユニコーンの魔石	100	HP・状態異常を回復する
5	フェニックスの魔石	400	気絶時にHP・元気を全回復。または敵に火のダメージ
6	カーバンクルの魔石	360	状態異常を無効にし、経験値、ギルを2倍に
7	タイタンの魔石	400	浮遊タイプ以外の敵にダメージを与える
8	オーディーンの魔石	600	敵を一撃で倒すか、ダメージを与える
9	リヴァイアサンの魔石	700	巨大な津波で敵を攻撃
10	バハムートの魔石	800	超々高熱ブレスで敵を焼き尽くす
11	テュポーンの魔石	700	天からの使者テュポーンが敵にダメージを与える

カード

No.	アイテム名	売り値	備考
1	識別のカード	300	所持している正体不明アイテム1つを識別する
2	確信のカード	900	所持している正体不明アイテムをすべて識別する
3	マップカード	300	今いるフロアを完全にマッピングする
4	オイルカード	600	ツメやクラをコーティングして錆びから守る
5	テレポカード	450	使うとダンジョンを脱出する
6	わき水のカード	600	枯れた泉に再び水がわく。泉の浄化に必要
7	スリプルカード	600	使うと眠ってしまう
8	コンフュカード	300	使うと混乱してしまう
9	冥界のカード	450	使うと死神が出てくる
10	トードカード	600	使うとカエル状態になる
11	ミニマムカード	600	使うと小さくなった状態になる
12	ブリンクカード	300	使うと分身が現れ、敵の攻撃を失敗させる。畑の発展に必要

薬

No.	アイテム名	売り値	備考
1	空のボトル	10	薬を飲んだ後の空のボトル
2	ポーション	50	HPを50回復できる緑色の薬
3	ハイポーション	200	HPを100回復できる緑色の薬
4	エリクサー	700	HPも元気も完全に回復できる緑色の薬
5	塩水	25	ロックガーター系の敵を一撃で倒す赤色の薬
6	ボム止めの薬	50	ボム、グレネイドに蹴りつけると自爆しなくなる赤色の薬
7	目にいい薬	100	飲むと一定歩数トラップが見えるようになる青色の薬
8	デスペルの薬	150	飲むと呪われた装備がはずれる青色の薬
9	透明薬	100	飲むと一定時間透明状態になる緑色の薬
10	石化剤	100	飲むと一定時間石になる赤色の薬
11	スロウの薬	50	飲むと一定時間ATBバーが長くなる赤色の薬
12	ヘイストの薬	50	飲むと一定時間ATBバーが短くなる赤色の薬
13	サイレスの薬	75	飲むと一定時間本が読めなくなる青色の薬
14	毒薬	100	飲むと一定時間毒状態になる赤色の薬
15	解毒剤	50	飲むと毒を治すことができる緑色の薬
16	万能薬	300	飲むと状態異常が直り、HPが50回復する緑色の薬
17	爆発薬	50	飲むと自分の周りだけダメージを受ける緑色の薬
18	ダメージ薬	100	飲むとHPの50%のダメージを受ける緑色の薬
19	手助けの薬	1000	飲むとATBバーが半分溜まった状態になる青色の薬
20	足かせの薬	1000	飲むとATBバーが半分しか溜まらなくなる青色の薬
21	忘れんぼうの薬	100	飲むと識別アイテムをすべて未識別状態にする青色の薬

実とタネ

No.	アイテム名	売り値	備考
1	レベルアップの実	750	食べるとチョコボのレベルが1アップする
2	レベルダウンの実	150	食べるとチョコボのレベルが1ダウンする
3	おいしい実	180	食べるとHPと元気が10ずつ回復する
4	ごちそうの実	330	食べるとHPと元気が30ずつ回復する
5	くさった実	30	食べるとHPが10減少。ただし元気は10回復する
6	いのちの実	450	食べるとチョコボの最大HPが1～5増加する
7	失敗の実	150	食べるとチョコボの最大HPが1～5減少する
8	ナッツ	150	食べると元気が50%回復する実
9	ラサンの実	300	食べると元気が100%回復する実
10	つかれる実	150	食べると元気が30減少する実
11	元気の実	300	元気の最大量を10%増加させる実
12	元気の無い実	150	元気の最大量を10%減少させる実
13	すばやさの実	1200	ツメ攻撃のATBバーを1短くする
14	知恵の実	1200	選択した本のATBバーを1短くする
15	火のタネ	450	火属性のタネ
16	氷のタネ	450	氷属性のタネ
17	雷のタネ	450	雷属性のタネ
18	風のタネ	450	風属性のタネ
19	消去のタネ	750	合成時に能力を消し去るタネ
20	合体のタネ	1350	合成時に能力をつけられるタネ
21	融合のタネ	1350	合成時に能力を融合させられるタネ
22	レベルのタネ	600	合成時にレベルを増加させるタネ

その他

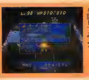
No.	アイテム名	売り値	備考
1	ツヤ出しクリーム	500	選択したツメ、クラのレベルを1アップする
2	つや消しクリーム	500	選択したツメ、クラのレベルを1ダウンする
3	不思議なしおり	1000	選択した本のレベルを1UPする
4	ドクロ	250	食べるとHPに50ダメージを受ける
5	石	2	蹴り専用アイテム。装備可能
6	かたい石	3	石より攻撃力のある蹴り専用アイテム
7	ワープストーン	250	敵をその部屋の外に飛ばすことができる
8	シーフのカギ	1000	カギのかかった宝箱を開ける
9	ハムホイッスル	500	ダンジョンで使うと誰かが助けてくれる
10	テレポボックス	1000	アイテムを1つアトラのタンスに移動できる
11	鉢植え	1000	カミラに渡すと"鉢植えシステム"が実行可能に
12	ギル	—	この世界の通貨

アイテムチェック&チェック

今回公開しているアイテムの中で、合成できるアイテムをここで再チェック！　指定外は合体のタネを使用。

●クロスクロー……オーダークロー＋オーダークロー
●ナチュラルクロー……4属性をすべてつけたツメを作り出し（融合のタネを使用）、それにもう1回属性のついたツメ（どの属性でも可）を合体のタネで合成
●パワークロー……大振りのツメ＋大振りのツメ
●ナチュラルメイル……4属性をすべてつけたクラを作り出し（融合のタネを使用）、それにもう1回属性のついたクラ（どの属性でも可）を融合のタネで合成

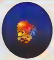
ほかにも合成で作り出せるアイテムはある。その組み合わせは……。次号以降で。



◀いろいろと組み合わせを試してみよう。

不思議なダンジョンの奇妙なモンスター

『チョコボ』の登場モンスターは、ゲーム上での手強さを考えなければ、いずれもユニークでかわいらしいものばかり。このモンスターを基にしたぬいぐるみなんかが発売されれば、またけっこうなブームになるかも？

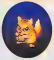
ゴブリン

●属性：無
●タイプ：無
「ＦＦ」シリーズではおなじみのザコキャラ。小手調べには持ってこい。

イエローゼリー

●属性：無
●タイプ：無
一見、美味しそうな果物ゼリーを連想させる。強さはゴブリンと同等だ。

ワイルドラット

●属性：無
●タイプ：無
ネズミタイプだけあって、ちょこまかと動き回って攻撃を仕掛けてくる。

ナッツイーター

●属性：無
●タイプ：無
手にしたナッツを投げつける、リスに似た敵。倒すのがかわいそう!?

サハギン

●属性：氷
●タイプ：無
ツメによるひっかき攻撃は少々イタイ。遠くからファイアの本で倒そう。

ヘッジホッグ

●属性：無
●タイプ：無
攻撃力は低いが、背中の針にはＡＴＢバーをリセットする効果がある。

フロータイボール

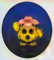
●属性：風
●タイプ：浮遊
〝エアロ〟を得意とするモンスター。接近戦で一気に仕留めよう!!

ランドタートル

●属性：無
●タイプ：無
固いコウラに身を包まれた強敵。コウラに隠れると与えるダメージ減少。

ラミア

●属性：火
●タイプ：無
パチンと響く平手打ちに思わずビックリ。〝ファイア〟には要注意だ。

サボテンダー

●属性：無
●タイプ：植物
ぽっかりあいた目と口がユーモラス。見かけとは裏腹に攻撃は素早い。

黒魔道士

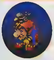
●属性：雷
●タイプ：無
離れた場所から繰り出す〝サンダー〟は強力。詠唱中に倒せ!!

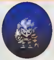
ベヒーモス

●属性：無
●タイプ：無
ＡＴＢバーは長めだが１発の攻撃力は驚異的。本か罠で対処しよう。

スケルトン

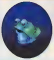
●属性：無
●タイプ：死者
攻撃されると、死んだフリでやり過ごそうとする。〝ファイアの本〟が有効。

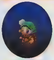
マリオネイター

●属性：無
●タイプ：無
何といっても〝プチメテオ〟の破壊力が怖い。ヒット＆アウェイで対応。

シーフ

●属性：無
●タイプ：無
ＡＴＢバーが極端に短く、しかもアイテムを盗む厄介者。本で攻撃だ。

ダークタイタン

●属性：無
●タイプ：巨人
〝クエイク〟を喰らえば、瀕死は確実。接近戦でたたみかけろ!!

ロックガーター

●属性：氷
●タイプ：無
装備を劣化させる〝酸〟を吐く。〝ブリザド〟も強力なので注意が必要だ。

ドリッピー

●属性：風
●タイプ：無
部屋の灯りを消して回る闇の仕事人!?　〝エアロ〟に注意すれば楽勝だ。

フロストゴーレム

●属性：氷
●タイプ：巨人
巨人族の中では攻撃力はやや低め。氷の魔物だけあって、火には弱い。

ネオン

●属性：雷
●タイプ：浮遊
ピンチになると仲間を呼び集める嫌なヤツ。ヒット＆アウェイで一蹴だ。

ボム

●属性：火
●タイプ：浮遊
「ＦＦ」シリーズお馴染みの敵。序盤では無視した方が無難だ。

サボテンダー

●属性：無
●タイプ：植物・毒
サボテンダーの強化版。〝ギル投げ〟される前に倒せば、大金が！

オーガ

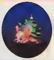
●属性：無
●タイプ：巨人
攻撃力こそ高いものの、ＡＴＢバーが長いので接近戦で十分対処可能だ。

オニオン

●属性：雷
●タイプ：無
通路の中まで追いかけてくる、しつこいヤツだ。逃げ道を確保して戦おう。

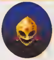
ムース

●属性：無
●タイプ：無
〝バイオ〟攻撃には要注意!!　喰らうと毒状態に陥ってしまう。

ガトリングス

●属性：無
●タイプ：無
ヘッジホッグの強化タイプ。遠距離から繰り出す〝ニードル〟に注意。

マジックポット

●属性：無
●タイプ：浮遊
壺を棲み家にする謎の敵。ときたま薬を投げて回復させてくれる。

マスク

●属性：無
●タイプ：浮遊
こいつに出会うと、たまに装備のレベルが下げられてしまう。逃げろ!!

※モンスターのデータで、属性はそのモンスターが、火、氷、風、雷の属性を持つか、持たないか、タイプはそのモンスターの状態の特筆事項をそれぞれ表す。

死神

●属性：無
●タイプ：浮遊・死者
いったい倒せるの!? 勝手に次のフロアに連れて行ってしまう憎い奴。

パオ

●属性：氷
●タイプ：無
部屋が暗くなるとスピードアップ!? 灯りを消される前に倒せ!!

木人

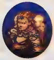
●属性：風
●タイプ：植物
攻撃力こそ低めだが、まれに繰り出す疲労の状態変化攻撃には注意!!

スティールバット

●属性：風
●タイプ：浮遊
素早い動きが持ち味のうっとうしいザコキャラ。肉弾戦で一気に。

インプ

●属性：無
●タイプ：無
いたずら小僧といった風貌の持ち主。たまにワープストーンを投げる。

ヒルギガース

●属性：無
●タイプ：巨人
遠距離からの鉄球攻撃がかなりイタイ。常にATBバーの状態に注意!!

ゾンビー

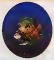
●属性：氷
●タイプ：死者
周囲の敵キャラをゾンビーにして回る変わり者。けっこうありがたい!?

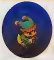
レベルトリッカー

●属性：無
●タイプ：マシン
驚異的な素早さでチョコボを翻弄。安全に倒すには本の使用がオススメ。

ストーンゴーレム

●属性：雷
●タイプ：巨人
巨人タイプはATBバーの長さが弱点。素早く接近して連続攻撃しよう。

トンベリ

●属性：無
●タイプ：無
見た目と違って一撃必殺の攻撃力を持つ。序盤では逃げる方が無難だ。

ミニマジシャン

●属性：無
●タイプ：無
かわいい泣き声が聞こえたら要注意。近くに落とし穴が掘られている。

ミストドラゴン

●属性：氷
●タイプ：竜・浮遊
離れた間合いからの氷属性の攻撃が強力。懐に飛び込んで一気に倒せ!!

時魔道士

●属性：火
●タイプ：無
常に敵の後方に控えている曲者。いかに素早く近寄れるかが勝負のカギ。

ブラックゴブリン

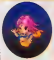
●属性：雷
●タイプ：無
ゴブリンの強化バージョン。特殊な能力もないため、比較的楽な相手だ。

モルボル

●属性：無
●タイプ：植物・毒
毒や混乱を招く攻撃が厄介。周囲にほかの敵がいるなら、まず倒そう。

ドクロイーター

●属性：無
●タイプ：無
謎のアイテム〝ドクロ〟を手にするモンスター。能力的には平均以下だ。

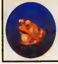
ブランドラミア

●属性：火
●タイプ：無
こちらの攻撃に合わせ、平手打ちをする短気な敵。〝ブリザド〟で攻撃せよ。

アーリマン

●属性：風
●タイプ：浮遊
ときたま発する〝死の宣告〟が怖い。詠唱し始めたら、迷わず逃げよう。

グラシャラボス

●属性：火
●タイプ：巨人
ヒルギガースの強化版。攻撃を受けると弾き飛ばされ、ATBバーも0に。

スラグ

●属性：氷
●タイプ：無
マップ上に撒く〝ねんえき〟を踏まないように。スピードが落ちるぞ。

ウェアラット

●属性：無
●タイプ：毒
噛まれると毒状態に陥る。ダメージを受けないよう、慎重に攻撃しよう。

グレネード

●属性：火
●タイプ：浮遊
ボムの自爆がさらに強力に!! レベルが低い内は、逃げた方がいい。

ブラッディボーン

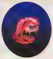
●属性：無
●タイプ：死者・復活
疲労の状態変化攻撃が厄介。囲まれたときに受けると苦戦を強いられる。

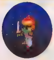
召喚士

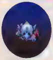
●属性：無
●タイプ：無
物理攻撃力は低いが、〝トード〟には注意!! 肉弾攻撃で速攻で倒そう。

デザートサハギン

●属性：火
●タイプ：無
鋭いツメで獲物を引き裂く半魚人。間合いを取って〝ブリザド〟で攻撃。

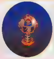
プリン

●属性：火
●タイプ：無
火の属性を持つゼリー状モンスター。〝スロウ〟の状態変化攻撃に注意!!

メタルヒットマン

●属性：雷
●タイプ：無
ひたすらチョコボを追い回す強敵だ。ワープストーンをうまく使おう。

ガルキマセラ

●属性：無
●タイプ：無
インプの上位キャラ。素早さはそのままで攻撃力が格段にアップ。

ホーリードラゴン

●属性：風
●タイプ：竜
何と言っても〝ホーリー〟の破壊力は絶大。唱えだしたら退散しよう。

レベルチェッカー

●属性：無
●タイプ：マシン
素早さは最高クラス。自分のレベルが3か4の倍数なら逃げの一手だ。

複数の敵を同時に攻撃しよう

チョコボのツメの中には、広範囲を同時に攻撃できるモノがいくつか存在する。中でもアーククローは、正面とナナメ前の3方向の攻撃が可能と、非常に使い勝手が優れている。ぜひとも手に入れよう。



◀部屋の入り口付近で使えば、いっそう効果的。

TOMB RAIDER2 トゥームレイダー2

手に汗握るアクションと、練り込まれたシカケがいっぱいの３Ｄ・ＡＶＧ。女性冒険家のレイラ・クロフトの大冒険が今始まる！

TOMB RAIDER2 トゥームレイダー2	
発売中 AVG	▶¥5,800 ▶ビクターソフト
	▶MC(1ブロック)

ステージ4までの冒険をマップつきで大攻略！

シカケの謎解きと大迫力のアクションが楽しめる３Ｄ・ＡＶＧ『トゥームレイダー２』が発売されて約１週間。レイラの冒険に熱中している人もたくさんいると思うけれど、結構難易度が高いゲームなだけに、苦労させられている人も多いはず。主な基本攻略は、前号の攻略やゲームマニュアルでも触れてあるので、まだ読んでいないという人は、プレイ前に必ず目を通しておくといいぞ。今号では、ステージ４までの攻略ポイントを詳細マップつきで攻略するので、行き詰まって困っていた人はもちろん、より高度なプレイを研究中の強者諸君も、ぜひチェックしておこう。

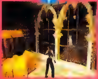
冒険の前に"レイラの家"を訪ねてみよう



▲アスレチックコースでは基本的なアクションの練習ができる。スタートからゴールまでのタイムアタックもできるけど、ベストタイムはメモリーカードに残せない。

「レイラの家」では、アスレチックコースを通して、様々な操作を練習できる。このコースではスタート地点からタイム計測が始まり、ゴール地点までの時間を競うこともできる。ただし、コースからはずれたり、途中の砂地やトンネルの上（水中を通るのが正解）を通ってしまった場合は、計測が中断されてしまうぞ。このほかにも、屋敷と庭の中には右の写真のようなスイッチがいくつか隠されているので、興味ある人は探してみよう。


◀この隠しスイッチを押すと、屋敷の玄関ロビー右手奥の隠し扉が一定時間開く。


◀隠し扉は地下室に続いている。そこには、レイラの戦利品が保存されている。

応用テクニック1 なびく髪の秘密

各ステージでの風向きはどの場所でも一定の方角に統一されている。これを知っていれば、レイラの髪がなびく様子を観察することで、方位の確認に利用できるぞ。各面のマップでは風向きも示しておいたので、必要に応じて確認しておこう。ただし、屋内では、風も吹かないためこのワザは利用できないぞ。


◀立ち止まって観察すれば、髪が風によって、なびいているのがわかる。

応用テクニック2 特殊なアクション

「✚キー上＋R1ボタン＋◎ボタン」で跳び込みジャンプが、ぶら下がったまま「R1ボタンを押しながら✚キー上」で逆立ちができる。跳び込みジャンプは、その場ジャンプよりも飛距離が長く、場所によっては攻略にも利用できるぞ。


▲跳び込みジャンプは、その場ジャンプよりも高く遠くに跳ぶことができる。


▲細かい動作が見ていて楽しい逆立ち。残念ながら実用性はあまりない。

応用テクニック3 垂直ジャンプ

✚キーを入力しない状態で◎ボタンを押すと、レイラは垂直にジャンプをする。このジャンプは同じ場所で跳んでるだけに思われがちだが、実は着地のたびに少しずつ前に進んでいるのだ。上のフロアに跳びつくときなど、微妙な位置調整が必要な場所では、連続で垂直ジャンプをするという手もあるぞ。


◀垂直ジャンプを続けるだけで、レイラはわずかずつ前に進んでいる。

ステージ攻略へ進む前にチェックしておこう

① クリアの手順を確認

「ゴールまでのクリアルート」では、クリアの手順が解説されている。ここに記されている数字は、各マップ内に書き込まれている数字に対応している。この「ゴールまでのクリアルート」とマップの数字を照らし合わせながら、プレイしていこう。

② マップで地形を読め

各マップ上のすべてのスイッチ（鍵穴や挿入口も含む）には、大文字のアルファベットがふられている。これらのスイッチを操作すると同じアルファベットの小文字がふられたオブジェ（主に扉）を動かせることを示している。仕組みの確認に役立てよう。

③ 難所の突破法

高度なアクションが要求される場所や、謎解きが難しい場所では、「難関ポイント徹底攻略」で突破方法を攻略してみた。ここで使われている番号も「ゴールまでのクリアルート」で使われている数字に対応しているので、併せて利用すると便利だぞ。

マップ記号一覧表

記号	意味
▲	スタート地点（三角印はスタート時のレイラの向きを示す）
	扉
	床の扉
	このステージでは開かない扉
○	鍵穴、挿入口
	スイッチ
	床のスイッチ
	よじ登り可能な壁
	風向き
	破壊可能な窓
☆	隠しアイテム

 イラスト／まつながあやこ

ステージ1 万里の長城

ステージの特徴 最初のステージながら、トラップの厳しさはハンパではないので覚悟すること。終盤の谷底では、前作にも登場した巨大なティラノサウルスが2匹も登場するぞ。

ゴールまでのクリアルート

❶足場を上へ上へと登っていく。
途中で「隠しアイテム（銀）」を入手。
❷床の扉は上に乗れば自動的に開く。そのまま下の部屋に進む。
❸スイッチAを操作→扉aが開く。
❹水中で「ガードハウスの鍵」を入手。
❺鍵穴Bで「ガードハウスの鍵」を使う→扉bが開く。
「錆びた鍵」を入手。
鍵穴Cで「錆びた鍵」を使う→扉cが開く。
❻動かせるブロックを動かして道を開く。



◀白骨のそばにはアイテムも落ちている。忘れずに拾っておくように。



◀ブロックの前で⊗ボタン。レイラが写真のような構えをしたら✚キー下。

❼左側の壁の割れ目にぶら下がり、奥に進む。

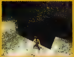


◀この部屋では、左手の割れ目に注目。この割れ目にはぶら下がれる。



◀ぶら下がり中に✚キー右で移動すれば、トラップを無傷で突破できる。

❽連続トラップ地帯を突破する。
途中で「隠しアイテム（銅）」を入手。
❾谷間の底に向かう。



◀正面の地形の端で、いったんぶら下がってから下の足場に降りよう。



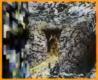
◀続いて、この割れ目を伝って右に移動すれば、隠し通路に進入できる。

❿「隠しアイテム（金）」を入手。❾に戻る。
❾ロープウェイを使って先に進み、ゴールに向かう。

難関ポイント徹底攻略

8 連続トラップ地帯を突破しよう

連続トラップ地帯の突破方法は、右の連続写真で解説している通りだ。写真5～6では✚キーを右上に入力するのがポイントで、ここで✚キー上だけしか入力していないと、よじ登り中にダメージを受けてしまう。この先は崩れる床に注意して奥に進み、突き当たりの部屋では、左手の崩れる床から脱出しよう。



▶その気になれば、転がってくる岩の間は抜けられる。



▲走りながら、このタイミングでジャンプ。



▲針トラップの先の斜面は、すべるままに。



▲着地したら、✚キー左＋◻ボタンで横ジャンプ。



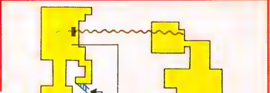
▲横ジャンプ中に⊗ボタンを押し続けておく。

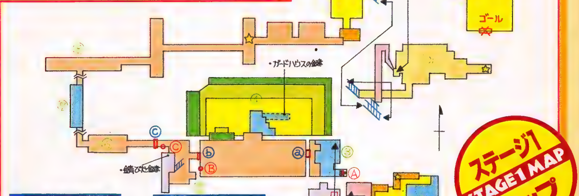


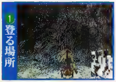
▲ここで✚キー右上＋◻ボタンでジャンプ。



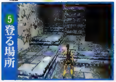
▲ジャンプしたら、✚キー右上＋⊗ボタン。







◀スタート地点近く。水辺の岩から上に登っていこう。



◀写真のハシゴは、✚キー上＋⊗ボタンで登れる。

※「ゴールまでのクリアルート」の左端の番号は、順番ではなくマップの位置を表しているので注意。

ステージ2 ベニス

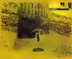
ステージの特徴 このステージでは人間の敵キャラが数多く登場する。また、乗り物（ボート）も用意されている。このボートは、ステージ全体の攻略に密接に関わってくるぞ。

ゴールまでのクリアルート

❶スイッチAを操作→扉aが開く。

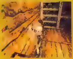


◀スタート後は道なりに沿って進み、水路を見つけたら、跳び込もう。



◀ボートハウスの扉は、閉じていても、泳いで下をくぐることができるのだ。

❷建物を上へ上へと登り、窓を割って廊下に入り込む。



◀部屋の中のスイッチを押すと天井の扉が開き、上のフロアに進めるようになる。



◀この窓ガラスは、武器で攻撃するか、勢いよく体当たりすれば破壊できる。

正面の窓から外に出て、屋根伝いに「ボートハウスの鍵」を入手。
スイッチDを操作→扉dが開く。
スイッチDのある廊下を出てすぐ右にある窓を割り、屋根伝いに扉dに向かう。
❸スイッチEを操作→扉eが開く。
❶鍵穴Fで「ボートハウスの鍵」を使う→扉fが開く。
ボートαに乗り込み、扉fから出て扉eに向かう。
❹ボートαから降りて、「隠しアイテム（金）」を入手。
再びボートαに乗り込み、水路の奥に向かう。
❺水中に落ちている「隠しアイテム（銀）」を入手。
❻扉g'の前にボートαを停める。
スイッチGを操作→扉gが閉まり、扉g'が開き、2つの扉に挟まれた小部屋の水位が上がる。
スイッチHを操作→扉hが開く。
再びボートに乗り込み、扉hから出る。
❼ボートを降りて、橋から上のエリアに進む。



◀この場所から石の橋に向かって、ダッシュジャンプをしよう。



◀⊗ボタンを押していれば、橋に跳びつくことができる。これで上に登れるぞ。

「スチールの鍵」を入手。鍵穴Iで「スチールの鍵」を使う→扉iが開く。
スイッチJを操作→水門Jが開く。
❽「隠しアイテム（銅）」を入手。
スイッチKを操作→扉kが開く。
❾「鉄の鍵」を入手。周囲の壁をよじ登って上の部屋へ。
スイッチLを操作→扉lが開く。スイッチMに向かう。
❿鍵穴Mで「鉄の鍵」を使う→扉mが開く。
スイッチNを操作→水門nが開く。
ボートαで機雷を破壊する。
ボートβに乗って、スイッチOへ向かう。
⓫スイッチOを操作→扉oが開き、扉o'が閉じる。
ボートで脱出する。

難関ポイント徹底攻略

6 ボートαを後半エリアへ導こう

ボートαは後半エリアでも必要になるので、扉hの先までしっかり導いてあげよう。まず、ボートαに乗ったまま扉g'の前まで進む。ここで一端ボートαから降りて、スイッチGを操作しよう。すると扉gとg'に挟まれた空間の水位がボートαと一緒に上昇するので、あとは水中のスイッチHを操作するだけで、ボートαに乗ったまま後半エリアに進めるようになるぞ。



▶スイッチG、Hを操作する前は、ボートαは扉hより先に進むことができない。



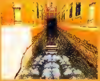
◀スイッチG、Hを操作すれば、ボートαに乗ったまま後半エリアに進めるぞ。

10 ボートαで機雷を破壊しよう

ボートβに乗ったままゴールに進むには、ゴール地点前に設置された機雷を始末しておく必要がある。そのためには、ボートαに乗り込み、⊗ボタンで加速しながら機雷へと突進しよう。そして機雷に近づいたら✚キー右（左）＋□ボタンを押し、走行中のボートαから跳び降りるのだ。すると、加速のついたボートαがそのまま機雷に突っ込み、機雷を一掃してくれるのだ。これでバッチリ！



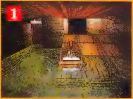
◀ボートαに乗って、⊗ボタンを押して加速しながら機雷に向かって突っ込もう。



◀機雷のある水路に入った直後に✚キー右（左）＋□ボタン。ボートから脱出。

11 ボートβで制限時間内に脱出しよう

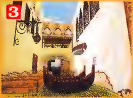
スイッチOを操作してから、斜めの地形Pを踏むと、鐘が鳴り始める。鐘が13回鳴ると扉oは閉じてしまうので、ボートβを利用して急いで扉oに向かうようにしよう。そのときには、連続写真で紹介しているルートを使わないと間に合わないぞ。



▲スイッチOを操作したら、ボートβに乗ったまま、斜めの地形を乗り越えて外に出る。



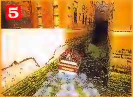
▲⊗ボタンを押し続けて十分に加速し、斜めになった長めの通路を突き進もう。



▲窓を突き破って大ジャンプ！　下の小舟はボートβで体当たりすれば粉砕できるぞ。

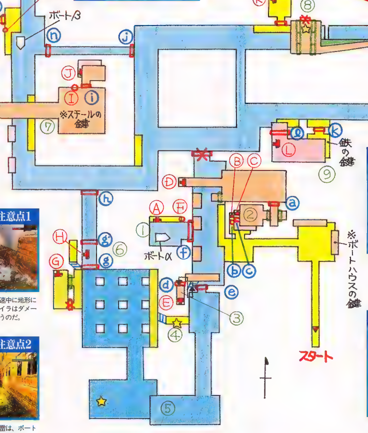


▲続いて、2つの水門が設置されている細い通路に進入しよう。



▲突き当たりを右へ。あとは、時計塔の下にある、ゴールへと向かうのみだ。

ステージ2 STAGE2 MAP マップ



見つけにくいアイテム



◀扉gのある部屋までボートαで進入したら、入り口のすぐ左の水中に注目しよう。ウージーの弾薬が落ちているぞ。

ボートの注意点1



▲⊗ボタンで加速中に地形に接触すると、レイラはダメージを受けてしまうのだ。

ボートの注意点2



▲ゴール前の機雷は、ボートで進入すると爆発する。泳いで通過するだけなら安全だ。

屋根づたいに進め1



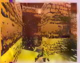
▲「ボートハウスの鍵」を入手できるベランダへは、赤い屋根を伝って進む。このステージの赤い屋根は、すべってしまうこともないので、安心しよう。

屋根づたいに進め2



▲スイッチFに向かうときにも、赤い屋根を足場に利用する。スイッチEのある通路のすぐ横の窓を割り、そこからダッシュジャンプで跳び移ろう。

近道ルートも探してみよう



◀この扉は下を泳いで通り抜けられる。



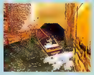
◀その気になれば、こんな記録も出せる。

この面には、閉じたままでも下を泳いで通り抜けられる扉がたくさんある。これを利用すると、ボートを一切使わずにクリアすることも可能だぞ。研究してみよう。

続 レイラの独り言

開発スタッフにインタビュー①

私はレイラ、このゲームの主人公よ。開発スタッフの人たちって、ボート（乗り物）なんてステキなアイデアをよく思いついたわね。



◀ボートなどの乗り物は『2』で初登場。ゲームを盛り上げるのに一役買っている。

レイラのアニメーター、スチュワート・アトキソンがゴーカートに乗ったレイラを描いたとき、それを見たスタッフが〝乗り物〟を登場させるアイデアを思いついたんだ。試作してみたら、レイラの動き回る様子もカッコよかったんで、即採用を決定したね。実はこの時点でマップの作成は終わっていたから、そのフィールドにマッチすることなどを吟味して、最終的に乗り物はボートにしようってことに決まったのさ。

ステージ3 バルトーリの隠れ家

ステージの特徴 シャンデリアや彫刻の施された壁など、美しい場所が多いステージ。より難しいアクションを使用する回数も増えているので、基本をおろそかにしていた人は手こずるかも。

ゴールまでのクリアルート

①スイッチAを操作→扉aが開く。
②スイッチBを操作→扉bが開く。
上のフロアから屋根伝いに扉bへ進み、スイッチCへ向かう。
③スイッチCを操作→扉cが開く。扉cの奥で「隠しアイテム(銀)」を入手。
ベランダを通って隣の部屋へ進む。暖炉の奥にある動かせるブロックを押して道を開き、奥へ進む。
④窓を割って外へ。水路の奥へ進む。
⑤「隠しアイテム(金)」を入手。スイッチDを操作→扉dが開く。
シャンデリアの部屋に戻る。
④スイッチEを操作→扉eが開く。
⑥スイッチFを操作→シャンデリアfが高くなり、シャンデリアf'が低くなる。
④シャンデリアf'から扉eへダッシュジャンプ。
「図書館の鍵」を入手。スイッチGへ向かう。
スイッチGを操作→暖炉の奥の床gが開く。
窓の外の通路から、床gに入り込む。
⑦鍵穴Iで「図書館の鍵」を使う→扉iが開く。
⑧スイッチJを操作→扉jが開く。
⑨「隠しアイテム(銅)」を入手。


◀塀に沿って進んでいくと、崩壊前の建物に進める。


◀この場所で垂直ジャンプすると上に跳びつける

⑩スイッチKを操作→扉kが開く。
⑪本棚から上のフロアに跳び移り、塀を乗り越える。
⑫「起爆装置の鍵」を入手。
⑨起爆装置Lで「起爆装置の鍵」を使う→爆発が起こり、「隠しアイテム(銀)」のあった建物が半壊する。
⑬半壊した建物のフロアを上へ上へと登り、ゴールへ進む。

続 レイラの独り言

開発スタッフにインタビュー②

ゲーム中の私って本当に生き生きしているわよね。こんな私って、どうやって作られたのかしら？


◀レイラの動作は驚くほど緻密に作られている。

レイラのアクションは当初ほとんど種類がなかったんだ。でも、マップ制作進行に伴って、新しいアクションを追加しないとゲームがやりにくくなることに気づいてね。反転ジャンプなどのアクションを追加したんだ。でも新しいアクションを入れると、それまでのレイラのアクションすべてとの連動（あるアクションから違うアクションへ移るときのレイラの動き）を考える必要があったから、本当に大変だった。

あとね、実はレイラの顔も日本のマーケットに合わせて描きなおす必要があるのかな、っていうプレッシャーも結構あったんだ。でも、例えば私たち西洋人は、日本製のゲームのグラフィックスタイルが気に入っているけれど、それを私たちの好みに合わせて変えて欲しいとは決して思っていないんだ。実際レイラはイギリス人なわけだし、結局、日本版のレイラのスタイルは、顔も含めて元のままにしておくことにしたんだ。

難関ポイント徹底攻略

2 上のフロアへの進み方

館の中に入ってから、2階への行き方がわからず困ってしまった人も多いはず。ここでは、上の写真の場所から垂直ジャンプで直接ハシゴに跳びつく方法と、下の写真のように、斜めの足場の上でジャンプすると斜面の向く方向に強制的に跳ばされる性質を利用する方法がある。後者のルートを使った場合は、フロア途中にある動かせるブロックをどかさないと、奥まで進むことはできないぞ。


◀この場所で⊗ボタンを押しながら垂直ジャンプで、上のハシゴに跳びつけるのだ。


◀この場所で、✚キー下+▢ボタン+⊗ボタンを押し続けても、上のフロアに跳びつける。

2 斜めになった屋根での移動

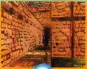
館の2階のベランダまで進んだら、赤い屋根へダッシュジャンプで跳び移ろう。この赤い屋根は、上に乗るとすべり落ちてしまうが、⊗ボタンを押し続けていれば、端にぶら下がれる。ぶら下がったまま✚キー左で移動しよう。左端まで来たら、▢ボタンを押したまま✚キー上を入力する。すると、斜めの足場によじ登ったと同時に背後にジャンプし、赤い屋根の向かいにある足場に着地できる。


◀赤の屋根は跳び乗ったら、⊗ボタンを押し続けておいて、ぶら下がりにつなごう。


◀ぶら下がりで左端まで移動したら、⊗ボタンと▢ボタンを押したまま、✚キー上。

3 炎のトラップを突破しよう

炎トラップに触れると火が燃え移ってしまうが、水に跳び込めば死は避けられる。炎トラップ手前の床を踏むと炎トラップを一定時間止められるので、ここは連続その場ジャンプで一気に抜けてしまおう。ちなみに、⊗ボタンを使わずに入力を✚キー上+▢ボタンだけにすると、連続ダッシュジャンプになってしまう。これだと着地後に少し助走してから踏み切るため、突破しにくくなってしまうぞ。


◀✚キー上を押したまま、最初の炎トラップ発生口に来たら、▢ボタン+⊗を押す。

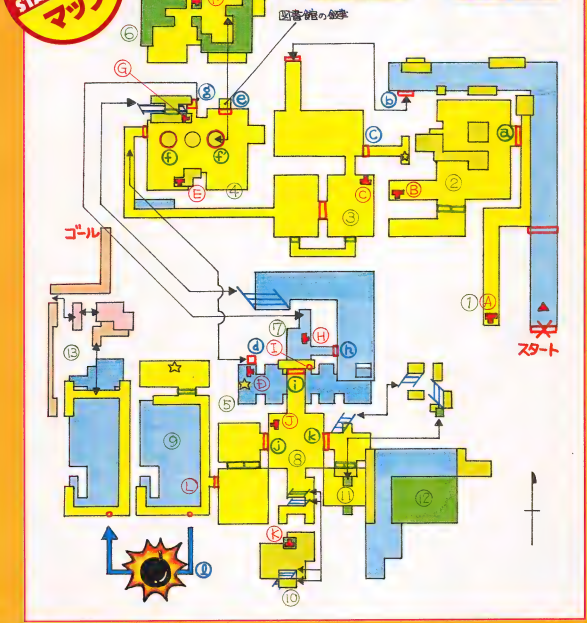

◀あとは、✚キー上+▢ボタン+⊗ボタンを押し続けるだけで、奥まで進める。

12 隠し部屋にも足を運んでみよう

「起爆装置の鍵」が手に入る小屋では、屋根の上にも行くことができる。近くの塀は、端の部分が塀のほかの部分より少し高くなっているので、ここから屋根に向かって⊗ボタンを押したままダッシュジャンプをしてみよう。屋根の上から左手奥へ向かうと、隠しエリアに進めるぞ。ここでは、強力な武器ウージーが手に入るので、行き忘れていた人は必ず足を運んでおこう。


◀塀の端っこは少し高くなっている。ここから小屋の屋根に向かってダッシュジャンプ。


◀屋根の上に乗れたら、続いてこの場所からダッシュジャンプ。奥にはウージーがある。





▲シャンデリアの部屋の外側には、ハシゴがある。



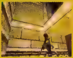
▲本棚もよじ登れる。見落とさないようにしよう。

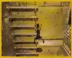
ステージ4 オペラハウス

ステージの特徴
序盤の山場になる、広くて迷いやすいステージ。エレベーターやせり上がる壁といった大がかりなシカケも多く、気を引き締めていかないとクリアは難しい。

ゴールまでのクリアルート

①スイッチAを操作→屋根の扉aが開く。


◀ハシゴのある地形の近くに、スイッチAが隠されている。


◀横の足場に十分に寄ってから、⊗ボタンを離せば、足場に着地できる。

②スタート地点からダッシュジャンプで扉aへ跳び込む。「豪華な鍵」を入手する。
③鍵穴Bで「豪華な鍵」を使う→扉bが開く。
崩れる床を足場に、奥へ進む。
④スイッチCを操作→床の扉cが開く。
⑤スイッチDを操作→扉dを通れるようになる。
スイッチD'を操作→扉dを通れるようになる。


◀4階から下に降りたいなら、舞台に向かって右手のこの場所から。


◀部屋中央の水たまりの中には、こんな足場が。ここから奥に進める。

⑥スイッチEを操作→扉eが開く。
⑦スイッチFを操作→落とし橋fを通れるようになる。
スイッチGを操作→床の扉gが開く。
⑧「隠しアイテム(銀)」を入手。
スイッチHを操作→扉hが開く。
「リレーの箱」を入手。
⑨スイッチⅠを操作→扉ⅰが開く。
「豪華な鍵」を入手。
「隠しアイテム(銅)」を入手。
スイッチJを操作→扉Jが開く。


◀扉Jを開けてから、スイッチJを隠していたブロックを部屋の外に押し出しそう。


◀左の写真のブロックの上に、別のブロックを乗せる。これで上に登る足場が確保できる。

⑩鍵穴Kで「豪華な鍵」を使う→扉Kが開く。


◀オペラハウス1階から上に向かうなら、舞台に向かって左手のこの場所から。


◀4階へ進むルートになる扉kには、この場所からその場ジャンプで進入。

⑪挿入口Lで「リレーの箱」を使う→スイッチL'が機能するようになる。
スイッチL'を操作→エレベーターⅠが動きだす。
右手の階段を登り「隠しアイテム(金)」を入手。


◀エレベーターは、横のスイッチL'の操作した少しあとに動き始める。


◀エレベーターが動いたあと、上へのルートが開ける。見落とすな！

スイッチMを操作→扉mが開く。
スイッチL'を再び操作→エレベーターⅠを呼び戻す。
スイッチL'を再度操作→エレベーターⅠが動きだす。
エレベーターⅠに乗って下のフロアへ進む。
⑫スイッチNを操作→下の水路に進めるようになる。
⑬「電子基盤」を入手。
スイッチOを操作→扉oが開く。扉kを通り、スイッチD'の部屋に向かう。
⑤スイッチD'を操作→扉dを通れるようになる。
挿入口Pで「電子基盤」を使う→スイッチP'が機能するようになる。
スイッチP'を操作→壁pが開く。
⑭スイッチQを操作→扉qが開く。


◀レイラ正面（下方）の箱は動かすことができる。奥には通路があるぞ。


◀スイッチQを操作するとレイラの正面に見える入り口が開く。

⑮スイッチRを操作→扉r、扉r'が開く。扉rの中へ。
スイッチSを操作→扉sが開く。ゴールへ向かう。

難関ポイント徹底攻略

③ 鍵穴Bへの行き方

「豪華な鍵」の入手後で行き詰まってしまう人も多いと思うが、これを使う鍵穴Bは、スタート地点から見て右側のエリアに隠されている。詳しいルートは連続写真で紹介している通りだが、破壊できる窓からの進入を面倒くさがって、直接ジャンプで斜めになった屋根を越えようとすると床の針トラップの餌食になってしまう。注意しよう。


▲「豪華な鍵」を入手したら、スタート地点から写真の方角へジャンプ。奥の足場へ進む。

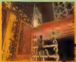

▲この位置からその場ジャンプ。滞空中に⊗ボタンを押しっぱなしにしておくこと。

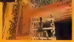

▲この状態から、一度⊗ボタンを離し、すばやく入力し直して、下のフロアへ。


▲窓ガラスを武器で破壊し、すり足を使って床の針トラップを越えて奥へ進もう。

⑤ 扉dの仕組みを理解しよう

扉dは、スイッチD'のある部屋から見た場合、写真のように2つの部屋を交互に開閉するようになっている。今までの扉とは少し違うので十分に注意し、自分の進みたい方向に合わせてスイッチD'を操作するようにしよう。


▼扉dが右側にあるときには、4階層になった部屋へ進める。


▲扉dが左側にあるときには、スイッチDのある部屋へ進めるぞ。

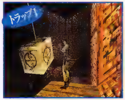
⑨ スクリュートラップを避けよう

2つ目の「豪華な鍵」を入手したあとの、写真のようなスクリューのすぐ上のフロアに跳び移る場所も、突破がかなり難しい。ここでは、写真のようにバックジャンプを利用してみよう。その場ジャンプやダッシュジャンプを使うより、ずっと楽に突破することができる。

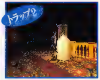



◀▲上のように地形の端ギリギリにスクリューのトラップを背にして立ち、✚キー下+□ボタンを押す。これで安全にトラップを跳び越えられる。

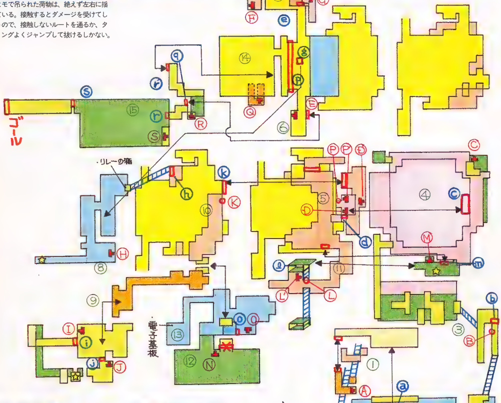
ステージ4 STAGE4 MAP マップ

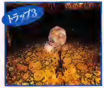


▲ヒモで吊られた荷物は、絶えず左右に揺れている。接触するとダメージを受けてしまうので、接触しないルートを通るか、タイミングよくジャンプして抜けるしかない。



◀近づくと落っこちてくるトラップ。近づかないか、一気に通り抜ければ安全。





◀一定の場所に進入すると動きだす、転がる岩。音でも、その存在を察知できる。



◀スクリューは接触すると一発死。ジャンプでうまくかわすようにしよう。

続 レイラの独り言

開発スタッフにインタビュー③

私って安穏で退屈な人生って嫌いなのよね。ちょっと気が早いけれど、次の冒険にはいつ出発できるのかしら？

今回のこの『トゥームレイダー2』でも、中国の万里の長城、海上基地、沈没船や寺院などを舞台にすることで、できるだけ前作とは違った作品にしようとしたんだけど、機会があれば追加ステージをプラスしたものをＰＳで出してみたいね。それと、『トゥームレイダー3』は99年の発売を予定しているんだ。かなり先のことだから、どんなハードでプレイできるのかは、まだわからない。

西洋で作られたゲームが日本のゲーム市場で強いインパクトを与えるのはとても大変なことだと思うんだ。だから私たちは、日本のプレイヤーの皆さんが『トゥームレイダー2』のファンになってくれたことをとてもうれしく思っている。本当にありがとう！

グランツーリスモ

編集部でも国際A級ドライバー急増中！　そろそろいろんなことがやりたいアナタに、今回はデータ関係やスペシャルイベントのレースをメインに攻略!!



GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR ™

グランツーリスモ

発売中 RCG ▶¥5,800 ▶SCEI
▶MC(5ブロック)／NC／AC(DUAL SHOCK対応) ▶2P対戦可

PRESENT CAR プレゼントカー　レースに勝ってレアな車をゲットしよう!!

各レースの総合1位、またはライセンスでオール金を取れば、ご褒美としてプレゼントカーがもらえる。2台設定されているものは、ランダムでどちらかの車がもらえるが、下に表示している車のほうが出現確率が低くなっているようです。

Viper GTS-R



◀担当ライターのイチオシ。小回りが利き、直線も超速い。

Concept Car



◀担当編集イチオシ。チューン済で、魅せる走りが◎

NISMO 400R



◀国際A級オール金のご褒美。まだ見ぬお方に…。

レース名	車種	メーカー	タイプ	最大出力(ps/rpm)	最大トルク(kgm/rpm)	車両重量(kg)	コメント
FF車限定	セリカSS-Ⅱ	TOYOTA	FR	N:183/7500 T:336/7600	N:19.5/5000 T:32.1/7600	N:1220 T:817	ＦＦ車としては中の上クラス。わりと扱いやすい。ディーラーで購入できる同車種よりも、ノーマルでは微妙に馬力は高いが車重は大きい。③
	CR-X EF-8 Si-R	HONDA	FF	N 158/7500 T 267/8100	N·15 5/7000 T 24 0/8100	N 970 T 649	3段階までＮＡチューン可能。フルチューンでは、車体が軽いため、片輪走行になりやすいが、車高とダウンフォースの調節で改善は可能。③
FR車限定	シルエイティ	NISSAN	FR	N·204/6000 T:493/6100	N:28.1/4000 T:58.5/6100	N:1170 T:842	ターボを3段階まで乗せられる。市販のシルビアと、ほぼ同程度の能力で、馬力、トルクともにそこそこ。上級レースで勝つことは難しい。③
	S13シルビア Q's 1800cc	NISSAN	FR	N 133/6500 T.245/6600	N.16 2/4900 T 26 9/6600	N.1090 T:730	ターボの1段階までと、ＮＡチューンの2段階までの2通りのチューンができる。が、ターボの方が馬力、トルクともに高くなる。③
4WD限定	アルシオーネ SVX S4	SUBARU	4WD	N:235/6000 T:461/6100	N:31.6/4800 T:58.5/5600	N:1590 T:1065	ＮＡチューンは2、ターボも3までしか装着できない（インタークーラーも不可）ので極端なパワーは望めないが、ＮＡが使いやすく速い。③
	ランサー EvolutionⅣ GSR	MITSUBISHI	4WD	N.276/6500 T 506/6600	N.34 1/3000 T 55 4/6600	N·1350 T.972	軽量ボディにターボのフルチューンをしても扱いやすいため、どんなコースにでも対応しやすい。超ハイパワーさえ求めないならオススメ。③
ライトウェイト	ユーノスロードスター	MAZDA	FR	N:131/6500 T:241/6600	N:16.0/4400 T:26.6/6600	N:990 T:663	小型軽量ボディのＦＲ車は旋回性能の高さがオーバーステア気味の特性に現れている。パワーが小さいので使えるレースは限定される。③
	EKシビック TYPE R	HONDA	FF	N.181/8400 T.273/8600	N 16 3/7500 T.23 6/8100	N·1050 T:703	ＮＡチューン（3まで）のみだが、軽量ボディとよく回るエンジンの組み合わせでパワフルな走りを実現。ＮＡではオススメの1台。③
日米対抗	FTO LM Edition	MITSUBISHI	4WD	N:— T:557/8500	N:— T:49.7/6000	N:— T:930	名前こそＦＴＯだが、ターボ＋４ＷＤの駆動系はほとんどＧＴＯ。どんなコースにも対応できる走りは限界性能が高く、クラス最高。②
	Dodge Viper GTS-R	CHRYSLER	FR	N.— T 700/6000	N — T:85 9/4500	N: T:836	軽量ボディに超ハイパワー＆7速ミッションのモンスターカー。低速でのトルクが太く、扱いやすさも満点。英米対抗戦にオススメの1台。②
日英対抗	CR-Xデルソル LM Edition	HONDA	MR	N:— T:580/8800	N:— T:47 7/8800	N:— T:890	軽量ボディによく回るエンジンを搭載したデルソルだが、駆動系がＭＲのためにクセが強い。使いこなせるようになると楽しい車。②
	Cerbera LM Edition	TVR	FR	N·— T 599/7500	N:— T 61 1/5500	N.— T 603	パワーバンドの広いハイパワー駆動系と超軽量ボディのコンビネーションは、扱いやすくて速い。片側車輪のみのアクロバット走行も可能。②
英米対抗	RX-7 A spec LM Edition	MAZDA	FR	N:— T:587/7500	N:— T:58.6/7000	N:— T:1050	ロータリーエンジン＋ターボの強力なパワーを持っているのだが、足周りのセッティングでそれを生かすのが意外に難しい。上級者向け。②
	Concept Car(Tuned)	CHRYSLER	FR	N·— T 576/7000	N· T 60.8/6000	N — T 603	超軽量ボディ＋ハイパワーのため、セッティングによって片側の車輪を上げたハデな走りができる。もちろん普通に走ってもすごく速い。②
メガスピード	ソアラ 2.5GT-T VVT-i	TOYOTA	FR	N:277/5900 T:813/6200	N:38 6/2500 T:96 1/6100	N:1560 T:1123	4段階までのターボとインタークーラーが装着可。テールを振り回す走りをしても制御しやすい。超高速コースにはややパワー不足。③
	DB7 Coupe	ASTON MARTIN	FR	N:338/6000 T.437/6600	N:50.2/3000 T:51.3/6100	N:1725 T:1242	数値的にも、走らせてもやや平凡な印象の車。飛び抜けた高性能さはないが、コーナーでの曲がりやすさなどのバランスは悪くない。③
ノーマルカー	スープラ RZ	TOYOTA	FR	N 310/5400 T:923/6100	N:44.3/4500 T:109.0/6100	N:1510 T:1087	ターボキット4で900ps以上の馬力を叩き出す動力系を始め、どこをとっても最高クラスの車だが、セッティングが意外と難しいようだ。③
	インプレッサ'96 セダンWRX-STiバージョンⅢ	SUBARU	4WD	N 278/6400 T.509/6600	N:33 1/5500 T.55 5/6600	N 1220 T 878	ＷＲＣで大活躍の車種だが、パワーバンドが狭いためか、いまいち扱いづらい。インプレッサなら6速仕様のスペシャルモデルを買おう。③
チューンドカー	R32スカイライン'91 GT-R	NISSAN	4WD	N·313/6600 T.939/6600	N:37.7/5000 T:102.6/6600	N:1480 T:1065	強烈な動力性能とバランスの良い足周りで高次元の走りを実現しているＲ32ＧＴ－Ｒ。Ｒ33に比べて全体的におとなしめな分扱いやすい。③
	AE86スプリンタートレノ GT-APEX	TOYOTA	FR	N 130/6600 T 234/6600	N.15 2/5200 T 25 7/6600	N 925 T 619	軽量ＦＲ「ハチロク」はフルチューンすると、パワーがなくてもそれを補うコーナリングがバリバリ決まって爽快。かなり楽しめそうな1台。③
グランバレー	カストロール スープラ GT	TOYOTA	FR	N·— T:666/6800	N:— T:70 8/6800	N·— T:1150	特別仕様車のうちでも、もっともパワフルな車のひとつだが、パワーがありすぎるうえにＦＲ車のため、スピンしやすい。上級者向け。①
オールナイトⅠ	S14シルビア LM Edition	NISSAN	FR	N.— T·552/7200	N.— T.55 8/6200	N.— T 960	2000ccクラスの特別仕様車では最高ランクの中の1台。ハイパワーのＦＲ車にしては扱いやすく、各種コースへの適応性も高い。②
オールナイトⅡ	NISMO GT-R LM	NISSAN	FR	N:321/7000 T:886/7100	N:36.9/4500 T:89.9/7100	N:1580 T:1137	駆動系がＦＲのＧＴ－Ｒ。ＦＲの特徴が扱いにくさの方により多く出ているのでセッティング、乗りこなしともに上級テクニックが必要。①
サンデーカップ	デミオ A spec	MAZDA	FF	N.98/5900 T:218/6400	N:13.0/4500 T:25 7/6100	N:820 T:549	ターボを3段階まで乗せられる。レーシングモディファイまですると、車重が小さすぎて、ブレーキの利きすぎなどに悩まされる。①
クラブマンカップ	Camaro Z28 30th Anniversary	CHEVROLET	FR	N:287/5000 T:427/5900	N:45 1/2500 T:56.2/5400	N:1570 T.1051	ノーマルでは、車重に対する馬力の低さがネック。フルチューンすると、スペックは市販車と同じになるが、なかなかの安定性を発揮。①
GTカップ	チェイサー LM Edition	TOYOTA	FR	N:— T:639/7800	N:— T:60.1/7300	N:— T:1260	かなりのハイパワーを搭載したＦＲにしては、非常に扱いやすい。セッティング次第でどんなコースにも対応できる。オススメの1台。①
B級ライセンス	Concept Car	CHRYSLER	FR	N:220/5900 T·257/6100	N:29 1/5000 T.31.3/5600	N:980 T:764	英米対抗でもらえる特別仕様車に比べるとおとなしいスペックだが、軽量ボディを生かしてチューンするとそれなりに楽しく走れる。①
A級ライセンス	TRD3000GT	TOYOTA	FR	N 301/5600 T·895/6100	N.43 0/4500 T 105 8/6100	N 1510 T.1087	ＳＵＰＲＡがベースのワークス仕様車は、超ハイパワーにフルチューンした状態でも扱いやすいようにバランス良く仕上げられている。①
国際A級ライセンス	NISMO 400R	NISSAN	4WD	N:423/6500 T:886/6600	N:48.0/6000 T:96.9/6600	N:1550 T:1116	ＧＴ－Ｒをベースにしたワークス仕様車。超ハイパワーのターボを搭載しても扱いやすくなっているのはさすが。とにかく速い1台。①

※上の表のＮとＴは、それぞれノーマル、フルチューン（レーシングモディファイ可能なものはそれも済）を表しています。また、コメントの末尾の数字は、ボディーカラーのバリエーション数を表しており、③とあるものは、カラーが3種類あるという意味です。

SPECIAL EVENT スペシャルイベント 個性的なレースが目白押し!!

スペシャルイベントは、後回しにしている人も多いと思うが、優勝すればプレゼントカーがもらえるし、いろんなコースも覚えられる。メガスピードカップは、資金稼ぎに最適なので、大いに利用しよう。



▶国別対抗戦のプレゼントカーはオイシイぞ。

得する2つの情報

再エントリーで弱いメンバーに変えれば楽勝かも?

敵のNSXがやたらと速い、と感じた人は、NSXがいなくなるまで再エントリーしよう。



▶NSXがいないメンバーは楽勝…かな?

3つの耐久レースは完走するだけで、金がもらえる!!

国際A級の3つの耐久レースは、たとえ周回遅れになったとしても完走すれば金トロフィーだ。



▶耐久レースを完走するには、約1時間。

B級ライセンスで出走可能なイベントレース。このへんはサクッとね!!

グリップぐりぐりぐりんぐりん FFチャレンジ

B級ライセンス保持、FF車のみ



[illegible]

エントリーカーリスト

スターレット グランツァV
カローラレビン BZG
セリカ SS-Ⅱ
プリメーラ'95 2.0Te
エクリプス GT
FTO GP Version R
プレリュード Type S
インテグラ Type R
EKシビック Type R
CR-Xデルソル SiR
EGシビック'93 SiR Ⅱ
CR-X EF-8 SiR
ランティス クーペ2000 Type R

DATA

Pole Position Bonus: [illegible]

Champion Bonus: [illegible]

Race Bonus

1st	500,000
2nd	200,000
3rd	150,000
4th	100,000
5th	50,000
6th	30,000

Courses

1. Deep Forest Racing Way Ⅱ
2. Grand Valley East
3. [illegible]

ドリフトとりとりドリっとね FRチャレンジ

B級ライセンス保持、FR車のみ



ドリフト向きのFR車は、車種も豊富でどの車を選ぶかは好みでOK。中古車でも[illegible]イしなくても勝てるでしょう。

エントリーカーリスト

スープラ RZ
JZA70スープラ TwinTurbo R
AEカローラレビン GT-APEX
AEスプリンタートレノ GT-APEX
フェアレディZ Version S TwinTurbo 2seater
S14シルビア K's
S14シルビア'95 K's
S13シルビア'91 K's2000cc
180SX'94 Type X
180SX Type X
FDアンフィニRX 7 Type RZ
FCサバンナRX-7 アンフィニⅢ

DATA

Pole Position Bonus: [illegible]

Champion Bonus: 1,000,000

Race Bonus

1st	[illegible]
2nd	200,000
3rd	150,000
4th	[illegible]
5th	[illegible]
6th	[illegible]

Courses

1. [illegible]
2. [illegible]
3. [illegible]

[illegible] 4WDチャレンジ

B級ライセンス保持、4WD車のみ



[illegible]カーでゲットしよう。

エントリーカーリスト

セリカ GT-FOUR
R33スカイライン GT-R
パルサー'91 GTi-R
GTO'95 MR
ランサー EvolutionⅢ GSR
ランサー EvolutionⅣ GSR
アルシオーネ SVX Version L
レガシィ ツーリングワゴン GT-B
インプレッサWRX-STi Type R
インプレッサ'96 ワゴン WRX

DATA

Pole Position Bonus: [illegible]

Champion Bonus: [illegible]

Race Bonus

1st	[illegible]
2nd	[illegible]
3rd	150,000
4th	100,000
5th	50,000
6th	30,000

Courses

1. [illegible]
2. Grand Valley Speedway
3. Special Stage Route5 Ⅱ

[illegible] ライトウェイト

B級ライセンス保持、ライトウェイトカーのみ



[illegible]

エントリーカーリスト

スターレット グランツァV
カローラレビン BZG
スプリンタートレノ BZG
AE86カローラレビン GT-APEX
AE86スプリンタートレノ GT-APEX
ミラージュ アスティRX
ミラージュ'92 サイボーグR
インテグラ Type R
EKシビック Type R
EGシビック'93 SiR Ⅱ
CR-X EF-8 SiR
デミオ GL-X

DATA

Pole Position Bonus: 200,000

Champion Bonus: [illegible]

Race Bonus

1st	[illegible]
2nd	[illegible]
3rd	250,000
4th	[illegible]
5th	[illegible]
6th	[illegible]

Courses

1. [illegible]
2. [illegible]
3. Deep Forest Racing Way Ⅰ

レアな外車は、ここでゲット！ 何度も走ればお金もガッポリ!!

愛車をチューンして日米戦に挑め!!

日米対抗

A級ライセンス保持、日米車のみ





国別対抗戦の3レースにエントリーしている敵車は、レーシング仕様（コンセプトカーを除く）なので、やはりこちらもスペシャルモデルかレーシン[illegible]

エントリーカーリスト

スープラ RZ
JZA70スープラ TwinTurbo R
R32スカイライン'91 GT-R
ニスモ 400R
GTO TwinTurbo
ランサー EvolutionⅣ GSR
NSX Type S Zero
ユーノスコスモ 20B Type E CCS
FDアンフィニRX-7 Type RZ
FDアンフィニRX-7 Aspec
インプレッサ RALLY Edition
Viper RT/10
Viper GTS
Concept Car
Corvette'96 GRAND SPORT
Corvette'96 COUPE
Camaro Z28

DATA

Pole Position Bonus	
	300,000
Champion Bonus	
	2,000,000
Race Bonus	
1st	1,000,000
2nd	700,000
3rd	500,000
4th	200,000
5th	100,000
6th	50,000

Courses

1. Trial Mountain Ⅱ
2. Special Stage Route5
3. High Speed Ring
4. Grand Valley East Ⅱ
5. Special Stage Route 11

日米対抗戦と同レベル?

日英対抗

A級ライセンス保持、日英車のみ



◀コースそのものは



日米・日英対抗は、自分の愛車で走ればいい。が、この日英対抗で英国車を使いたい場合は、グリフィス500がオススメ。国際A級の教習車なので、国際A級用の練習になるかも。

エントリーカーリスト

スープラ RZ
JZA70スープラ TwinTurbo R
R32スカイライン'91 GT-R
ニスモ 400R
GTO TwinTurbo
ランサー EvolutionⅣ GSR
NSX Type S Zero
ユーノスコスモ 20B Type E CCS
FDアンフィニRX-7 Type RZ
FDアンフィニRX-7 Aspec
インプレッサ RALLY Edition
DB7 Coupe
DB7 Volante
Cerbera
Griffith 500
Griffith Blackpool B340

DATA

Pole Position Bonus	
	300,000
Champion Bonus	
	2,000,000
Race Bonus	
1st.	1,000,000
2nd.	700,000
3rd.	500,000
4th.	200,000
5th.	100,000
6th.	50,000

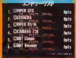
Courses

1. Trial Mountain Ⅱ
2. Special Stage Route5
3. High Speed Ring
4. Grand Valley East Ⅱ
5. Special Stage Route 11

国際A級ライセンスへの布石

英米対抗

A級ライセンス保持、英米車のみ



◀外車ばかりの

[illegible]人は、練習の意味も込めてバイパーGTSを選ぼう。この車はノーマルカー限定レースでも使えるので、乗りこなせるようにしておきたい。





▲▶暴れん坊のイメージがある[illegible]は頼りになる。

エントリーカーリスト

Viper RT/10
Viper GTS
Concept Car
Corvette'96 GRAND SPORT
Corvette'96 Coupe
Camaro Z28
DB7 COUPE
DB7 Volante
Cerbera
Griffith 500
Griffith Blackpool B340

DATA

Pole Position Bonus	
	300,000
Champion Bonus	
	2,000,000
Race Bonus	
1st	1,000,000
2nd	700,000
3rd	500,000
4th	200,000
5th	100,000
6th	50,000

Courses

1. Trial Mountain Ⅱ
2. Special Stage Route5
3. High Speed Ring
4. Grand Valley East Ⅱ
5. Special Stage Route 11

資金稼ぎはこのレースで決まり

メガスピード

A級ライセンス保持、車種制限なし



◀300km/hは



ハイスピードの3コースを各2周。車の性能によっては、ほとんど問題なく勝てるため、手軽に稼げるレースだ。ただし、2コース目のテストコースは350km/hぐらい出せないとキツイため、高速セッティングしておこう。R33GT-RやGTOがオススメ。



▲▶テストコースでは、珍プレイがよく見られる。NSXに注目しよう。

エントリーカーリスト

ソアラ 2.5GT-T VVT-i
MR2 GTS
スープラ RZ
JZA70スープラ TwinTurbo R
フェアレディZ VersionS TwinTurbo 2by2
R33スカイライン GT-R Vspec
GTO TwinTurbo
NSX Type S
ユーノスコスモ 20B Type E CCS

DATA

Pole Position Bonus	
	500,000
Champion Bonus	
	3,000,000
Race Bonus	
1st.	1,500,000
2nd.	1,000,000
3rd.	500,000
4th.	200,000
5th.	100,000
6th.	50,000

Courses

1. High Speed Ring
2. Test Course
3. High Speed Ring Ⅱ

スペシャルイベント中、1、2を争う難易度！ 車の選択がカギを握る!!

難関レースはアメ車でGO!!

ノーマルカー

A級ライセンス保持、ノーマルカーのみ

オススメカーは コレだ!! Dodge Viper GTS

Viper GTSの最大出力は454ps。数値だけみれば、他の車を圧倒するほどのパワーを持っているが、慣れるまでが難しい。でも、この車を制御できれば、他のどんな車よりも勝ちやすいといえる。



▲担当ライターはViperが好きらしい。

DATA

Pole Position Bonus
1,000,000

Champion Bonus
10,000,000

Race Bonus

1st.	5,000,000
2nd.	1,000,000
3rd.	500,000
4th.	400,000
5th.	200,000
6th.	50,000

Courses

1. AutumnRing Mini Ⅱ
2. Grand Valley East Ⅱ
3. Clubman Stage Route 5 Ⅱ
4. Deep Forest Racing Way Ⅱ
5. Special Stage Route 11

エントリーカーリスト

TRD3000GT
R33スカイライン GT-R
ランサー EvolutionⅣ GSR
NSX Type S Zero
FDアンフィニRX-7 A spec
インプレッサ'96
セダンWRX STiバージョンⅢ

POINT 1 まずはViperの操作に慣れよう!!



POINT 2 ドリフト重視でコーナーを攻めろ!!





全ライセンスでの金トロフィー取得リプレイデータ DPS-D6(2月25日発売)に **完全収録!!**

難関コースは四駆でGO!!

チューンドカー

国際A級ライセンス保持、レーシングスペシャルモデル不可

オススメカーは コレだ!! R33スカイラインGT-R Vspec

このレースには、なじみの少ないコースがあるため、仮に順位を下げてでも挽回できるスピードを持っている、という点でGT-Rを選んでみた。



◀その圧倒的なパワーのため、制御はやや不安定になりがちだが…。

DATA

Pole Position Bonus
1,000,000

Champion Bonus
10,000,000

Race Bonus

1st.	5,000,000
2nd.	3,000,000
3rd.	2,000,000
4th.	1,000,000
5th.	500,000
6th.	100,000

Courses

1. High Speed Ring Ⅱ
2. Grand Valley Speedway Ⅱ
3. Clubman Stage Route 5 Ⅱ
4. AutumnRing Ⅱ
5. Special Stage Route 11 Ⅱ

エントリーカーリスト

チェイサー ツアラーV
スープラ RZ
R32スカイライン GT-R NISMO
R33スカイライン GT-R Vspec
ランサー EvolutionⅣ GSR
NSX'92 Type R
EKシビック SiR Ⅱ
FDアンフィニRX-7 Type RZ

POINT 1 慣れない逆走コースは覚えて走れ!!





POINT 2 コーナーはゆっくり、直線コースはチギって敵車に差をつけろ!!





Q ATでも国際A級ライセンスが取れますか？

A もちろん、取れます。

試験によっては、ATの[illegible]やすい[illegible]ます。[illegible]では、[illegible]なしとくれ[illegible]。ATが[illegible]す。[illegible]Tで[illegible]してみましょう。





[illegible]

Q タイムトライアルのゴーストがジャマなんですけど、消す方法がありますか？

A 消すことはできませんが…。

[illegible]にジャマですよね。ゴースト[illegible]消すことはできません。[illegible]めんどくさいですが…





[illegible]走っ[illegible]です。[illegible]は、[illegible]ネ[illegible]にしよう。

Q ときどき中古車のリストが変わっているようですが？

A 10日周期で変わります。

中古車リストは[illegible]





[illegible]

Q エンディングで歌っている人はビリー・ジョエルですか？

A 確かに似てる気もしますが。

[illegible]





[illegible]

Q クイックアーケードモードでは、どの車を選んだらいいの？

A HONDA車かな～。

[illegible]





[illegible]TOもいいみたい。

Q 国際A級ライセンスが取れません。どうしたらいいですか？

A 多くのレースをこなせば…。

国際A級[illegible]





[illegible]人もいます。

Q リプレイ時の視点変更の操作がよくわからないんですか？





A 視点は全部で5つあります。

見ることができる。

Q 片側の車輪を上げたまま、走ってみたいのですか？





A まず軽量車を選びましょう。

楽しいですよ。

Q スペシャルイベントですべて金を取ると、どうなりますか？

A 何もありません。ハイ。





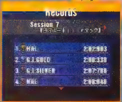
スペシャルイベントのレースは、全部で13レースありますが、……

みてはいかがでしょう。

Q 「壁すり」ってよく聞きますが、それ何ですか？

A テクニックの用語です。





効だと思います。

Q GT-HiFiモードで、謎の「Records」画面が？





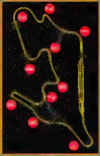
A いや〜、実はですね…。

れないのでしょう。

わあっ、しまったぁ!!

Q 65号のコース図って、バグですか？

A ごめんなさい。

……なんて不吉な予感がよぎります。大丈夫かなあ。

ソフトと同様……

して下さい。

バックガイナー
〜よみがえる勇者たち〜覚醒編「ガイナー転生」

初心者向けのシンプルなシステムが特徴の、戦闘ＳＬＧ『バックガイナー』。今回は、マップのサイズも広がり、敵ユニット数も桁違いに増えるステージ６から、最終面となるステージ９までを徹底攻略。さらに、味方の新ユニットや、お待たせせのガイナー・ゼルウィードの登場など、見どころもいっぱいだ！

バックガイナー
〜よみがえる勇者たち〜 覚醒編「ガイナー転生」

発売中	▶¥5,800（CD2枚組）▶ビング
SLG	▶MC(1ブロック)

攻略のポイント&後半4ステージをチェック!!

POINT 1 戦いの決め手はシンクロレベル

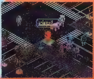

▶精神系攻撃で敵のシンクロレベルを下げれば、足止めをすることもできる。

ユニットとパイロットの同調率を示す数値「シンクロレベル」は、戦闘においてもっとも重要なファクターの１つだ。この数値が高いほどユニットの能力は上昇していき、逆に、下がると能力も下降する。さらに、シンクロレベルが５になると攻撃行動が一切不可能になり、４以下になると移動すらできなくなってしまう。特に注意したいのは、敵モンスターの格闘攻撃。これを食らうと、場合によっては一気に２以上もシンクロレベルが下がってしまうこともある。

なお、このシンクロレベルは、ターンが経過することで自動的に上昇していく（１ターンごとに、キャラクターの精神集中度に応じた分だけ）が、行動コマンドの「シンクロ」を使うことで、より早く上げることもできるぞ。

POINT 2 経験値取得のコツは？

このゲームでは、キャラクターは経験値を100ポイント溜めるごとにレベルアップをしていく。ところが、たとえば経験値が80ポイントのときに40ポイントを得たとしても、100を超えた20ポイントは切り捨てになってしまうのだ。というわけで、レベルアップをさせる場合は、できるだけ経験値の合計が100ちょうどになるように、うまく調整しよう。ちなみに、だいたい同じレベルの敵ユニットを攻撃すると10ポイント前後（成功した場合。失敗すると１ポイント）、とどめを刺すと40ポイント前後の経験値を得ることができる。


▶平均的に全体のレベルを上げていかないと、後半の戦闘はかなりつらいかも。

また、敵にとどめを刺したときには、そのとき使った武器系統の能力値が１アップする。ユニットとキャラの特徴を考え、育てたい系統の武器でとどめを刺すようにしよう。

POINT 3 補給キットの使い方

ステージ６で初めて登場する補給キットは、消費した弾薬を補給し、HPを全回復してくれる優れものだ。使い方は、補給キットに隣接する位置に移動するだけ。ただし、この補給キットにはHPが設定されており（HP100）、敵に攻撃されると簡単に破壊されてしまう。補給キットには、できるだけ敵を近づけないようにしよう。


▶弾薬・HPについては回復するが、リペアキットだけは復活しない。その点にだけは注意が必要だ。

Stage 6 陸自の機甲兵
砲台ユニットの使い方が鍵だ

２ターン目までは、陸自のダバイル５機のみ（オートなので操作不可）。慎たち特機隊は３ターン目からの登場となる。メンバーは、キングリード、ツグミ、バイッシュ、スイラン、バスクス、シグナス、カルバンの７機（味方増援①）。なお、マップ上の赤い数字は味方増援の出現位置を、青い数字は敵増援の出現位置を表す）。まず、丸で囲った地域にユニットを移動する。その後、５ターン目にリゴルズのマッド科学者・グローベックスの登場イベントが発生。同時にゴブラリス×２、ジェドル×２が出現（敵増援①）し、ダバイルは移動不能状態になってしまう（攻撃は可能）。



◀新入隊員として登場する苗場菜々美ちゃん。今回は顔見せだけで、戦闘には参加しないのだ。

さて、ここからがマップ攻略の本番だ。基本は、丸で囲った地域を拠点にダバイルを砲台として使う持久戦。なお、７ターン目に味方の背後を突くように登場するカテンポンβ×４（敵増援②）は、待ち伏せできる位置に味方を配置して迎撃しよう。さらに８ターン目にはデルトーンβ×４（敵増援③）。12ターン目には、ゴブラリス×１、ドーラン×２、ジェドル×１（敵増援④）が出現するが、寄ってきたところを叩けばOK。もし弾を使い切ったなら12ターン目に届く補給キット×６（味方増援②）で補給しよう。

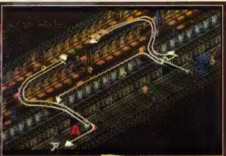
●増援ユニット●

3ターン	味方増援①
5ターン	敵増援①
7ターン	敵増援②
8ターン	敵増援③
12ターン	敵増援④ 味方増援②



Stage 7 秘められた力

続々登場する敵の増援部隊に注意せよ！

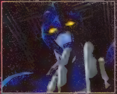


●増援ユニット●

15ターン	敵増援1
17ターン	敵増援②
22ターン	敵増援③
26ターン	敵増援④
32ターン	敵増援5

※1 民間人2人を救出後、味方増援A
※2 3人目の民間人を救出後、敵増援B

味方が2組に分かれてスタート。2＆4ターン目に起きる落盤で最短の合流ルート[illegible]



▲[illegible]のライゼツ＆ゼルウィー[illegible]人間とほぼ[illegible]近い強さな[illegible]

れぞれが奥の救助者のところへ、矢印に従って移動する。救助は1体[illegible]も可能だが、敵の攻撃のいい目標になるだけなので単体行動は避けよう。救助直後に[illegible]6とともに登場（味方増援A）。と同時に、新たな救助者が出現するが、そちらはガイナー2体に任せよう。[illegible]ターン目にはカランボン[illegible]サボン、デルトースβが各[illegible]①）、17ターン目には[illegible]左右両端にデルトースβ、トローラン、カランボンβ、サボン×2、[illegible]×1、ゴクラ[illegible]×1（[illegible]増援②）が出現するが、この辺は状況に合わせて[illegible]対処。22ターン目にカランボンβ、サボン、デルトースβが各1体[illegible]③）、26ターン目にゴブラリス、カランボンβ、トローラン、デルトースβ[illegible]援④）、3人目を救助した直後から毎ターン[illegible]出現する（敵増援B）。さらに32ターン以[illegible]は3体[illegible]毎ターン出現（敵増援⑤）する。HPと弾薬[illegible]マップの出口近くで待ち伏せ[illegible]レベルアップ[illegible]いい。

Stage 8 ヤタの挑戦

強力な敵のボスユニットに気を付けよう



●増援ユニット●

4ターン	味方増援1
5ターン	敵増援①
7ターン	味方増援②
8ターン	敵増援② 味方増援③
9ターン	味方増援4
10ターン	味方増援5

※1 A地点に小太郎以外の味方ユニットが近づくか、22ターン目になると、敵増援A

最初はライゼツとゼルウィードのみだが、マップ右の丸で囲った地点に、4ターン目に[illegible]7ターン目にバスクス、スイラン・8ターン目にシグナス・カルバン[illegible]10ターン目にバイッシュ、補給キ[illegible]×[illegible]登場するので、まずは[illegible]



▲[illegible]になった小太郎はかなり[illegible]だが、操作できないのが玉にキズ[illegible]

[illegible]太郎はオートで動くので、戦術に組み込むのはちょっときついところ。ただ、[illegible]り役として使えなくもないので、利用するのも1つの手だ。また今回は、5ターン目に[illegible]デルトースβ、カランボンβ、サボ[illegible]ス、シュトル各1体[illegible]が、8ターン目にサボン、トローラン、ゴブラリス、シュトル各1体（敵増援②）が出現するだけと、敵の増援部隊は少なめ。基本的に、ボス以外のユニットは待っていれば寄ってくるので、味方ユニットが[illegible]うのを待ちつつ、じっくり料理していこう。

さて、ザコをすべて破壊すると、小太郎は（倒されていなければ）ボスユニットの方へと向かう。自[illegible]がない場合は、小太郎をオトリにし[illegible]力を[illegible]させ、各個撃破の態勢に持ち込むのがいいだろう。なお、A地点に登場するベラルディ[illegible]×3（敵増援A）と、ボスのドラングルは超強力なので、ガイナー2体をうまく使って速攻で倒そう。

Stage 9 P兵器の秘密

ガイナーへのチェンジが攻略の決め手



まずは生身の3人を護衛する形で、それぞれのシェルに向かって行動開始。近づいてくる敵は早めに排除するようにしつつ、全員をシェルに乗せたら矢印に沿って移動しよう。なお、慎となつみは、シンクロレベル12以上、バーニングゲージ満タンでガイナーにチェンジ可能となる。このマップはガイナーがいないとかなりきつい[illegible]なるべく早めに[illegible]させておこう。

さて[illegible]各所に[illegible]されている敵ユニ[illegible]これらは味方が近づくと行動を開始するように[illegible]ている。とはいえ、「態勢を整えてからじっくり各部隊を攻撃」という戦術はオススメできない。なぜなら、その場合は移動と攻撃にかなり時間がかかってしまい、47ターン目に出現するゼフロス×3、ダバイル×2、作業用ゼフロス×1の部隊（[illegible]①）と、62ターン目に出現する作業用ゼフロス×2、ダバイル×3、ゼフロス×3の部隊（敵増援A）が、それぞれの[illegible]にある補給キットを破壊してしまい、後半戦がかなりきつくなってしまうからだ。また、時間をかけると[illegible]地雷（味方に近づいてきて接触すると爆発。または、味方が隣接した位置に移動しても爆発する）[illegible]ていく点も考えると、やはり速攻がこのマップの攻略の基本となるだろう。



▶陸自対特機隊。ついに始まる人間同士の戦いは、果たしてどんな結果を生むのだろうか……。

●増援ユニット●

47ターン目	敵増援①

※1 A地点に味方が近づくか、62ターン目になると、敵増援A

1000階までのイベントとオススメルーツを公開！

6つのイベントをチェック！

頂点に到達した者は、"究極の力"を得られるというスペクトラルタワー。今回は1000階までのイベントから、特に気になる6つをピックアップ、その内容を詳しく紹介するぞ！　ちなみに各イベントでは、何度か訪れると会話が変化し、重要な情報を得られるものもあるので、注意が必要だ。



▶徐々に明かされるタワーの謎。頂点では何が起こるのか？

200F 2人の旅人

この階では「クリフ」と「チャイル」という、2人の旅人に出会う。彼らは上の階から降りて来る途中、怪鳥に囲まれて動きがとれなくなったらしい。彼らと話すと「詩人」と「ギャンブラー」のルーツ番号のヒントを聞ける。



▶どちらのルーツ番号も、始めの4桁までしか教えてくれない。

501F ガラクタの町

この町には「ホコリっぽいゴミ」や「価値のない石」など、使用目的が不明のアイテムをリサイクルしてくれる「ガラクタじいさん」が住んでいる。リサイクルに出すと、その個数に応じて「幸福カード」や「パピルス」（ルーツ番号を記した紙）などのアイテムと交換してくれるぞ。



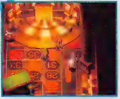
▶ガラクタを持っていればいくらでも引き取ってくれるのだ。



◀渡す個数によって、井戸の中のグラフィックが変化する。

298F ギャンブラーの町

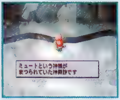
スロットマシンがズラリとならぶ、ギャンブラーのためだけの町。賭け事にハマリ、この町から抜け出せなくなった旅人がさまよっている。会話を交わせば勝負の話ばかりだが、時々その ことを悔やむ人もいて、もの哀しさが漂う。



▶「ギャンブラー」のルーツにしてもカジノで遊ぶことはできない。

450F ミュートの神殿

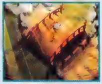
かつてすべての音を吸い込んだという「ミュート」の神を奉った神殿跡。ここは静寂がすべてを包み込む音のない世界で、ここを訪れる者は、やすらぎを求め、あるいは己について考えている。タワー内の聖地的な場所といえる。



▶ここではモンスターが登場しない。塔内では数少ない安息の地だ。

770F 五条橋の弁慶!?

純和風のイメージを持つこの階では、1体の魔物と戦うことになる。自信に満ちた態度が示す通り、その実力は決して侮れないものだぞ。



▶まるで、あの弁慶のように橋の上で冒険者を待っているぞ。気分は牛若丸？

1000F 「永遠の塔」の守護者"皇竜スペクトラル"登場！



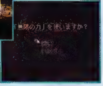
この階には、永遠の塔を守護するドラゴン"皇竜スペクトラル"が住み、冒険者の行く手を阻んでいる。自らを「自然の管理者」と称し、魔力を使うウェイブを「害虫」と罵るドラゴン。ウェイブはここで、序盤戦最強の敵と戦うことになる。





◀HPは相当高い。ルーツ技を駆使した戦闘を！

▼倒した後の選択肢は、その後の展開に影響してくる。



◀「スペクトラル」は魔力の使用用が生き物の生命力を奪い、やがては世界を破滅してしまうのだという。

SPECTRAL TOWER II スペクトラルタワーII

ついに発売された『スペクトラルタワーII』。攻略第1弾の今回は、1000階までに起こる5つのイベントをチェック！　さらに頂点を極めるための探索講座や、30種類のルーツを紹介するボリューム満点の内容だ！

スペクトラルタワーII

発売中 RPG	▶¥5,800　▶アイディアファクトリー
	▶MC（1ブロック）

スペクトラルタワーII

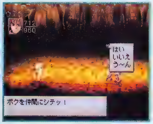
ダンジョン探索講座

冒険の基礎を伝授

10000階の塔もこれで楽勝！

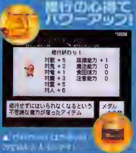
序盤戦の基本的なポイントは、まず最大HPを上げることだ。各階の攻略内容により最大HPは上昇するが、最も効率の良い方法は宝箱を開けることだ。宝箱を1つ開けるとクリア時に30ポイントが加算されるので（100ポイントでHPが1上昇）、ポイントを稼ぎやすいぞ。次に重要なのがHP回復のルーツ技。宝箱の中身はランダムなので、回復アイテムを当てにするのはあまり好ましくない。

そこで重宝するのが回復系ルーツ技だ。これは主に「祈り」のルーツ属性で修得できる技なので、HPの少ない序盤戦では、「祈り」を持つルーツを修得するようにしよう。（下記のルーツリスト参照）。ただし回復系ルーツ技は、一定数のメダルを消費するので、発見したらこまめに拾っておく必要があるぞ。

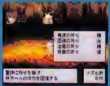


▶まずは仲間を集めること。積極的にNPCと会話しよう。

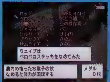
修行の心得でパワーアップ！



オススメルーツ技は？



こんなアイテムがお得



30種類のオススメルーツを徹底紹介!!

ルーツ技属性が持つ意味とは？

ルーツ技は12種類の属性に分かれていて、ルーツごとに扱える属性が決まっている。ルーツ技を修得し、その後ルーツを変更した場合、変更後のルーツにその属性がなければ使用できなくなってしまうので要注意。



▲多くのルーツ技を修得して戦闘を有利に展開しよう。それが最上階到達への一番の近道。

ルーツ名	番号のヒント	ルーツの説明	使用可能ルーツ技属性	修得するルーツ技
アーマーナイト	＊＊＊＊8548	ブ厚い鎧を身にまとう重装騎士	剣技	すきま通し、千切り、切り捨て御免
超戦士	＊＊＊＊0362	人の強さを超越した究極の戦士	格闘・剣技・祈り・虚無	ドラゴンパンチ、聖剣・霊光断、回復の祈り
原始人	＊＊＊＊7340	本能のままに野山を駆けめぐる野人	格闘・自然	ムーンライト突き、かじる、食べる
カエル戦士	＊＊＊＊3594	水を自由自在に操る魔法戦士	剣技・魔水・自然	水の呪文、剣魔斬・水、最後の水
パラディン	＊＊＊＊5849	聖なる力で悪魔や悪霊を消し去る聖騎士	剣技・祈り・賢明	聖剣・霊光断、回復の祈り、説得する
聖者	＊＊＊＊5377	長く厳しい修行を終えた僧侶	祈り・賢明	復活の祈り、聖回復の祈り、天魔慈愛の祈り
賢者	＊＊＊＊3330	魔法を扱い、知識も深い導師	魔炎・魔風・魔水・魔地・賢明	爆炎の呪文、水界の呪文、調停者の導き
聖獣使い	＊＊＊＊9947	聖獣の力を借りて魔物と戦う魔獣使い	格闘・祈り・賢明・自然	悟らせる、悟りの絆、愛
英雄	＊＊＊＊9651	心・技・体すべてをかね備えた戦士	格闘・剣技・祈り・魔風・賢明	雷の呪文、剣魔斬・風、雷電の剣
武器商人	＊＊＊＊0999	珍しい武器を追い求める旅商人	剣技・賢明・裏技	しょうげきは、説得する、増やす
船長	＊＊＊＊4626	水を操ることに長ける船の船長	格闘・剣技・魔水・裏技	氷の呪文、氷河の剣、逃げる
縫いぐるみ師	＊＊＊＊8724	「ぬいぐるみ」をまとった謎の人物	裏技・遊芸	逃げる、化ける、おどる
忍者	＊＊＊＊3273	黒装束に身を包み疾走する影の戦士	格闘・剣技・魔炎・裏技	黒の波動、熱の呪文、剣魔斬・炎
魔猿・悟空	＊＊＊＊9967	古の封印から解き放たれた「さる」	格闘・魔風・裏技・遊芸	爆雷の呪文、爆風の呪文、逃げる
カンフーマスター	＊＊＊＊2737	東洋の「カンフー」を流派とする武闘家	格闘・賢明	シャインパンチ、とぶナックル、ドラゴンパンチ
キング	＊＊＊＊4978	知性的で武術にも秀でている一国の王	剣技・祈り・虚無	すきま通し、反射の祈り、みえない壁
魔王の息子	＊＊＊＊4692	漆黒の闇から生まれでた魔王一族の末裔	格闘・剣技・魔炎・裏技	切り捨て御免、灼熱の剣、だまし討ち
バンパイア	＊＊＊＊4262	生き血を求めて夜の世界をさまよう吸血鬼	格闘・虚無・魔風・自然・裏技	爆風の呪文、かじる、逃げる
ウェアキャット	＊＊＊＊3883	人間と猫の両方の姿を合わせ持つ半獣人	格闘・自然・裏技・遊芸	とぶナックル、おたけび、おどる
リッチ	＊＊＊＊2574	邪法で不死の肉体を手に入れた魔導師	虚無・魔炎・魔風・魔水・魔地・裏技	無の空間、爆熱の呪文、無限地獄
伝説の勇者	＊＊＊＊0013	遥か昔に魔人を倒したという伝説上の勇者	格闘・剣技・祈り・魔風・賢明・自然	回復の祈り、雷電の剣、黙示録の剣
無限戦闘兵	＊＊＊＊1531	時空を超越して戦い続ける超戦士	格闘・剣技・祈り・虚無・裏技	ドラゴンパンチ、聖回復の祈り、原子分解
名探偵	＊＊＊＊0010	豊富な知識を駆使してどんな謎も解き明かす	格闘・剣技・賢明・裏技・遊芸	悟らせる、ぬすむ、変なこと
かわいい野生児	＊＊＊＊1117	大自然を駆けめぐる女野生児。かわいい♥	格闘・自然	ワンツー、なめる、しゃぶる
アイテムゲッター	＊＊＊＊8842	欲しい物のためなら手段を選ばない旅人	剣技・裏技	連続斬り、ぬすむ、反撃
ファーマー	＊＊＊＊0831	いわゆる農家の人。くわを片手に敵と戦う	格闘・魔地・賢明・自然	連続斬り、緑界の呪文、食べる
仕立て屋	＊＊＊＊3791	針と糸を巧みに操って戦う器用な職人	剣技・賢明・裏技	役立てる、封じる、ムーンライト突き
カギ開け師	＊＊＊＊4546	持ち前の器用さで宝箱を開けるカギ開けの達人	祈り・裏技	逃げる、ぬすむ、消える
タワーマスター	＊＊＊＊3116	階段を登ることを生きがいとする変な人	魔地	地の呪文、緑の呪文、地界の呪文
ポイントゲッター	＊＊＊＊6626	わずかな経験も大きな力にする熱血漢	魔炎・遊芸	炎の空間、熱の呪文、炎の呪文

※番号のヒントの＊印の部分には、0〜9までの数字が入ります。


電撃攻略王
2/26 発売予定
パイオニアLDC公式
NOëL
La neige
イラスト&ガイド
電撃Play Station特別編集
価格 本体1,200円+税
彼女たちのあの瞬間を完全密封!
うわさのゲームの設定ラフ原画から、描き下ろしイラストを含む
数々のイラストをフルカラーで収録。その他、初公開の
㊙設定資料、ゲームシステムの解説も盛りこんだ、
究極の「NOëL」本!
ひざの上の同居人
パートナー
~Kitty on your lap~
公式攻略ガイド
かわいい子ネコとの
同居のしかた、おしえます!!
電撃Play Station&電撃G'sマガジン特別編集
予価 本体1,200円+税
●ミミ・レナ・ユキの3人(匹?)との全エンディングを完全公開!
●読まないと見られない、㊙イベント発生条件を徹底伝授!
●都築和彦描き下ろしカバー&ポスター付き!
3/12 発売予定
ふたりの共同生活を完全フォロー❤
©PIONEER LDC,Inc. ALL RIGHTS RESERVED. ©1998 KANEKO,Astro Vision,Culture Publishers
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/


会いたかったキミがここにいる…
ゲーム雑誌は 電撃
せつなさ炸裂!
発売直後の総力大特集!
センチメンタルグラフティ
SS
&キャラクター 介がなんと! 20Pの大特集!!
3号連続付録 第3回 20P
「キャラクターコレクション vol.3」
折り込み描き下ろし B4版!
「セル画ポスター付録」
新作満載!
悠久幻想曲 2nd Album
発売直前!! 大増ページで紹介!
SS PS
SS
フレンズ
NOëL ～La neige
PS
SS サクラ大戦2
SS 少女革命ウテナ
魅力的なキャラ満載
特集
放課後恋愛クラブ
二人の距離がもっと縮まる大攻略!!
SS
攻略&ビジュアル満載のゲームマガジン
電撃G's マガジン
DENGEKI G's MAGAZINE
3月号
好評発売中!
特別定価680円(税込)
© 1997 TONG KING SHOW ©NECインターチャネル/マーカス/サイベル/コミックス イラスト/甲斐智久 © Starlight Marry/Media Works, Inc ©フェアリーテール/NECインターチャネル CG制作/スタジオ
© 1997 PIONEER LDC, INC. ALL RIGHTS RESERVED © 1997 LIBIDO
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03·5280·7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ⇨http://www.mediaworks.co.jp/

DPSソフトレビュー The DEEPER ザ・ディーパー

どこまでも深くやりこむ！ 最強のゲーム評価記事

DPSのソフトレビューは３部構成。Part１では話題のソフトをピックアップして、４人のレビュアーがそれぞれの視点で評価。Part２は、本誌での担当ライターか、そのジャンルに精通している人間が評価を担当します。そしてPart３では、レビューでプレイできなかったソフトを紹介していきます。

FORMULA1 97

■SCE■RCG■1月15日■¥5,800



Ｆ１チームとドライバーが実名で登場するＲＣＧの最新データ版。画面分割で２Ｐ対戦が可能になっている。

岩崎啓眞



えー、編集部より要望がありまして、レビューの方法を変えました（またか（笑））。基本的には「一般性」を考えて、お買い得度でレビューを行うようにします。個人的には、この方法はどうもなあ…と思うのですが、字数の関係などから、この基準でやるということにしました。よろしく。

音楽は文句なし。非常にかっこいい。グラフィックもまあまあ。操作性はメニューでややわかりにくい点があるが、悪くはない。ではなぜこの点か？　正直言って、走りに問題あり。グランプリ（リアルなモード）でもシケインは強引に突っ切れてしまうし、コースによってはかなりのショートカットも可能なので興ざめしてしまう。あと実況が間抜け。ジャン・アレジには悪いが、店頭で見て考えるようにしましょう。

45

ウォルフ中村



本誌のレビューはクリアが前提。だもんで、メーカーさんからソフトを少数しか借りられないと非常につらい状況に陥る。ライター間（記事担当者含む）でのソフト争奪戦が激しくなるんだよねぇ。これ、本当にスケジュール調節が難しくて…（泣）。５セットずつ借りられると大いに助かるんだけど。

ドライバーやコースが実名、画面下にタグホイヤーによる計測が表示される、Ｆ１中継と同じスタッフが実況する、と「テレビで見たままの '97年度Ｆ１界」を満喫できる作品。ただ、マニアックな作りになっている関係でそれ相応の知識が求められるし、マシンセッティングもかなり難しい。レースを楽しみたい人より、Ｆ１という世界を丸ごと楽しみたい人向けだ（ゲーセンのレースゲーム感覚でプレイするにはヘビーすぎる）。

75

なんでもゆうこ

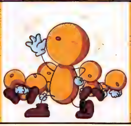


「ポケモン」が３月から放送再開されるそうで、良かった良かった。首を長～くしてアニメの再開を待っていた子どもたちやファンも、これでひと安心ってわけですね。でもピカチュー好きの私としては、あの小さな体からバシッと電撃が放出されるシーンが少なくなっちゃう気がして、悲しい。

タイムラグはあるものの、解説者が走行中にタイムや順位をしゃべってくれるので、いちいち目で確認しなくてもOKなところが便利ですね。ただちょっとうるさく感じることもありますが。操作はＦ１だけにムズいかなと思ったけれど、ライン取り、テクニック重視のオーソドックスなゲームです。GPモードではコースアウト時にスピンしがちで、立て直すのに手間取るけど、演出やセッティング面はかなり凝っててグ～ッ。

85

電撃レビュアーズ



「電撃レビュアーズ」とは、DPSが誇るその道のスペシャリストたち。Part１の４人目とPart２のソフトレビューを担当します。さまざまなソフトに幅広く対応できるように、得意ジャンルの異なる10数人が常に待機中。詳しいプロフィールは左のレビュアー紹介を見てくださいね。

〈レビュアー　城イドム〉

Ｆ１に詳しい人によると、ゲーム全体の設定にはＦ１の世界が忠実に再現されているとのこと。当たり判定や車の挙動などもしっかり作ってあり、RCGとしても合格基準。ただ、選んだモードによって、敵の速さ（タイムのシビアさ）が極端に異なっているし、操作した感触も軽すぎる。緻密というよりは力押しのレースになりがちな展開には、やや詰めの甘さも感じられる。

75

レビュアー紹介

岩崎啓眞	本誌コラムでもおなじみのゲームクリエイター。大胆な批評はゲームへの愛あればこそ。
ウォルフ中村	冷静かつ鋭い視点でゲームを斬るベテランライター。アーケードやパソ通にも詳しい。
なんでもゆうこ	RCG好きの女性レビュアー。ピュアな心でソフトをプレイ、感じたままにレビューする。
[illegible]	クールなレビューがモットーの理論派ゲーマー。ただしギャルと格闘には熱くなる。
かんの字	ファンタジー系のゲームが好きな職人肌のライター。週末は300円しか持っていない。
TAC★	洋ゲーとPZGが得意だが、メガネっ娘とメイドさんと人形に情熱を燃やす困った人。
ドワーフ西谷	難解なSLGから渋いオヤジゲーまでオールマイティにこなす超ベテラン。
[illegible]	RPGや育成ものならおまかせの女性ライター。愛ある批評をモットーとする。
[illegible]	どんなジャンルもOKだが、獣耳ギャルには理性がブッ飛ぶ。「ですぅ～」が口ぐせ。
城イドム	“挑戦”をテーマにゲームのプレイに燃える、熱血漢ゲーマー。STG、ACTが得意。
ゆかマン	床を生活の拠点とする元祖床寝レビュアー。アニメや声優系には特にこだわりを持つ。
[illegible]	「ロックマン」シリーズを愛し続けてはや10年。少年の心を忘れず、ACTに燃える。
[illegible]	毎日が「うきうきウッキー」。かなりハードなものまでOKの超ベテランゲーマー。
[illegible]	強い相手を求めさまよう無類の格闘ゲー好き。ギャルゲーにもかなり興奮するらしい。
[illegible]	ほっとくと永遠にプレイし続けるゲームジャンキー。特にRPGには目がない。20歳。
[illegible]	馬ゲーからHゲーまでオールジャンルOKのオヤジ系若手ライター。声がでかい。
[illegible]	久々登場のオールマイティゲーマー。ギャルゲー好きを公言してはばからない。

PART1

Bust A Move Dance & Rhythm Action

■エニックス■ETC■1月29日■¥5,800



曲に合わせてタイミング良くボタンを入力し、ライバルと戦うダンスバトルゲーム。個性的なキャラクターたちが激しく踊りまくる。

一言で内容をまとめれば"対戦格闘＋『パラッパラッパー』"。シビアに言えばオリジナリティーはあまり感じないが……対戦をするとこれが妙に盛り上がって面白い。素晴らしいゲームなのかと言われると疑問だが、誰でも遊べる（10分もしないうちにプレイできるようになる）し、結局、このタイプのゲームがしたいと思ったら『パラッパ』以外にはこれしかないので、接待用としては十分オススメできる内容だと思う。

70

ダンス対決というアイデアがおもしろい。しかし、ロード時間が長め、立ち上げ時にメモリーカードを読んでくれない、慣れないと敵の攻撃を察知しにくい、一方的な戦いになっても曲が終わるまで試合が続く等、作りは不親切。コマンドのバリエーションもそう多くないし。ただ、ルールがシンプルなだけに「気軽に楽しめるパーティーゲーム」なのは確か。両者の腕に少しでも差があると、対戦してても盛り上がらないけどね。

65

この手のゲームが少ないので、慣れるまでてこずったけど、かっこ良く踊れるようになると、気持ちイイ～。リズム感だけじゃなくて反射神経も大事なゲームみたいで、アップテンポの曲のときなんか、✚キーを入れるのに、もう必死になっちゃう。キャラクターもかなり濃くって、それぞれ違ったダンスだから、見てるだけでもおもしろいしね。ダンスミュージックが好きな人も楽しめるゲームなんじゃないかな。

85

〈レビュアー　ジュピター藤平〉
『パラッパ』と混同しがちだが、ゲームはまったくの別もの。だが、こちらもクオリティは高い。特に素晴らしいのが、キャラのダンスアクション。ただ、難しいコマンドのダンスほど点が高く（隠し要素はあるものの）、勝つためには同じダンスを踊り続けなければならない点は、少々納得がいかない。また、曲もいかにもavexっぽいものばかりで、人によって好みが分かれそう。

85

バイオハザード2

■カプコン■AVG■1月29日■¥5,800



高い人気を得たサバイバルホラーAVGの続編。今作では2人の主人公の行動が互いに影響し合うザッピングシステムを採用している。

操作が特殊なのはシステム上仕方ないと思うが、最初からゾンビが多数出現するのは問題。操作慣れしていないところで突然来られては、初心者のことを考えていないと言われても仕方ない。あと、警察署が舞台なのに現実離れした仕掛けがガシガシあるのは気になる。ザッピングなどで長く遊べるものの、新鮮味に欠け、イマイチ楽しめなかったのが本当のところだ。『バイオ』未経験なら、それなりに楽しめるか？

65

扉を開けるときのドキドキ感は健在だし、各シナリオの展開（相違点）も巧妙だ。だが、システム的に腑に落ちない部分は残る。移動時のキー操作が固定、不要なアイテムを自由に捨てられない、視点切り替え時に方角が混乱することがある、画面手前に敵や味方がいるとマイキャラが隠れるetc．ゲームバランスを考えた上での制約もあるのだろうが、それでもちょっと…。システム面でのパワーアップも期待していただけに残念だ。

75

怖いです。怖がらせるタイミングが、前作よりもうまくなってて、恐怖感が持続しまくりました。男、女編に加えて、男女とも2度目のプレイが用意されていて長く遊べるのも良いところ。それぞれちょっとずつ内容が違っていて、異なる視点や立場から行動できるし、アイテムとか細かい部分が変更されていて面白い。ただし、前作同様、操作にクセがあり、持てるアイテム数も少ない。ストレスを感じる人も多いかもね。

80

〈レビュアー　ジュピター藤平〉
1プレイが前作より短くなっている気はするが、ビビらされるところは相変わらず多く、全体的に凝縮されている印象を受ける。また、各キャラ表、裏ともに展開が違うため、プレイ中思わず「ほぅ……」と感心させられる部分も多々。ただ問題点もあり、特に目立つのが、ゲーム中の状況説明が不十分なため、陰湿化した数々の仕掛け。舞台設定も少々変（忍者屋敷）か、あの警察署は!?。

90

PART2

グルーヴ地獄V

■[illegible]■ETC■1月10日■¥4,800



電気グルーヴがプロデュースしたミュージックエディタ・ソフト。ミニゲームで音の素材を手に入れる。

[illegible]

ミュージックエディタ・ソフトなので一般性は薄いだろう。ボク個人としても、そちら方面の知識は乏しいので評価はできない。ただ素人目に見ても音の種類はスッゴク豊富。エフェクトの変更や音の組み替えなども自由にできた。また随所に盛り込まれた怪しげなノリもプロデュースしている「電気グルーヴ」ならではって感じでグッド。そのへんに魅力を感じる人。また少しでもDJ気分を味わいたい人には良いかもね。

?

袋こ～じ

ゲームとしてはダメですが、その点はマニュアルにもある通り確信犯的なものなので、あえて言及はしません。電気グルーヴのファンゲーというワケでもないし（まぁ、電気グルーヴっぽいと言えばそうなんですが）、非常にコメントに困ります。音楽モノとして見た場合も自由度が低めで、とても作曲とまでは言えないし…。プリセットされたリズムを組み合わせるだけなら、安物でも音源付きシーケンサーの方が楽しめるかなぁ。

?

バトルアスリーテス 大運動会オルタナティヴ

■インクリメントP■SLG■1月15日■¥5,800



人気アニメが原作の美少女育成SLG。陸上競技会での優勝を目指し、教官となって生徒の指導を行う。

袋こ～じ

育成ゲームとしては、ひどく雑な作りで、メッセージ（音声）をオンにすると途中で飛ばせなかったりとか、決して遅くはないのだがディスクアクセスが非常に多いとか、競技のシミュレーションを始めると途中で中止できない（しかも長い）とか、ステータスを参照するのが面倒だとか……、問題点はいろいろあります。でも、「あかりちゃんカワイイ♥」とか、思えればすべて楽しくなるでしょう。終わり。僕は好きだなぁ～。

75

ほや入田島

OVA化、TVアニメ化とタイトル自体に話題性はあっても、ゲームそのものはやや古くさく感じます。細々とした変更点はあるものの、基本的な部分は先に出たSS版とあまり変わってないという印象。許容範囲ギリギリと思われる挑発的なグラフィックは、見てるとほんの少しだけ幸せになれますが、ゲームの展開が冗長なので飽きるのも早いかも。頻繁な読み込みのおかげでやたらテンポが悪いのも残念。

65

OPTION チューニングカーバトル

■エム・ティー・オー■RCG
■[illegible]



1200以上の実在するパーツを使い、愛車をチューンナップできる公道RCG。細部へのこだわりが魅力。

ジュピター藤平

サイドブレーキがあって、気持ち良くドリフトができる点はいいと思う。スピード感もなかなかだし、全体的なゲーム感覚も、決して悪いものではない。チューンに関してもかなり突っ込んでいるし、車内に置くお守りやカーステなんてアイテムまで存在するので、自分なりの車を作れるのも楽しい。本来なら、走り屋系の人にはそれなりにウケたはずだ。ただ、あくまで"それなり"レベル。『GT』を見た後では、少々……。

60

がんの字

タイトルのわりに、チューニングの要素はあまりゲームに反映されていない。バリバリにマイカーをカスタマイズできる、本格派のレースゲームを期待していると拍子抜けするかも。けれども、内容に関しては通常のレースに加えて、峠レース、ゼロヨンと豊富に盛り込まれているし、操作を初心者仕様にも設定可能なので、RCGのビギナーにはかなりオススメの1本だ。余談だけど、実写取り込みの登場人物は笑える。

60

メタルフィスト

■EAV■ACT■1月15日■¥5,800



派手な必殺技と多彩な武器を使い、悪を倒しながらステージを進む3D格闘ACT。コアデザイン社制作。

城イドム

SSの『ダイナマイト刑事』っぽい3D・ACT。演出もそれなりに凝っているし、ステージ進行に分岐点があるところなどは評価できる。ただ、一番簡単なモードでも、敵の攻撃が極端に厳しいうえに、こちらが与えることのできるダメージがあまりに少なく、マジメに攻略する気を削がれてしまう。2Pプレイも用意されているが、互いの攻撃でダメージを受けてしまうなど不備な点が多く、こちらもあまり楽しめなかった。

50

小岩

3DのACTにしては視点の切り替えが不自由で（特に画面手前の状況がわかりにくい）かなりプレイしづらい。難易度も高めで、ボスの異常なまでの強さは理不尽に感じた。それとは逆に自キャラの攻撃が弱いうえに反撃されやすいのは納得がいかない。ACTとしてのツボは押さえているような気がするんだけど、イマイチ練り込みが足りない感じかな？　あと1Pプレイ時に2Pが乱入できないのは、かなり困ります。

55

点数の見方・点数は5点きざみの100点満点。特にオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

PART 2

ロスト チルドレン

■ゲームバンク■AVG■1月15日■¥5,800



人気映画の世界観をベースにした3D・AVG。美しいグラフィックで描かれた町を探索する。

がんの字

映画がもとになっているAVG。原作の映画はタイトルでしか知らなかったんだけど、荒廃した雰囲気の中に、そこはかとない優しさや人間らしさが見え隠れするシナリオには好感を持ちました。惜しむらくは、それと対照的に難度がシビアなことかな。独特な操作性は慣れればいいとして、フラグの立て方がわかりづらいのにはさすがに閉口気味。昔のAVGはどれもこんな風だったけど、今のユーザーが遊ぶには厳しいかと。

65

TAC★

まず、のったりした操作性が苦しい。さらに、極端にヒントの少ない謎解きに加えて、必要なアイテムがどこに落ちているのか、見た目ではまったくわからない画面が難解さに拍車をかける。確かにキレイなんだけどね。幻想的な雰囲気はいいけど、それを味わうところまで楽しめる人間が、どれだけいるかは疑問。正直、資料にあった完全解法を見ながらでも厳しかったんで、詳細な攻略本とセットなら人によっては可ってところ。

50

トゥームレイダー2

■ビクターソフト■AVG■1月22日■¥5,800



多重構造のマップと複雑な仕掛け、次々現れる敵を克服しながら進む3DアクションAVGの第2弾。

岩崎啓眞

相変わらずのタラコ唇で日本人の好みからはかけ離れたヒロインだが、ゲーム内容は前作にも増してやり応え十分。マップが一新され、アクションも増えており、前作をやって面白かった人には文句なしだろう。ただし、基本的に前作を踏襲した内容なので、新鮮さが不足するのも確か。また、前作を難しいと感じたり、合わなかったという人は、今度も同じように合わないのは確か。前作をプレイした人にオススメ。

80

城イドム

奥深いアクション、練られた仕掛け、怖さが堪能できるマップ、膨大なボリュームなどは文句なし。手応えある3D・ACT+「謎解き」が好きな人には、自信を持ってオススメできる。ただ、いつでもセーブできるようになって遊びやすさは増したが、それでも難易度そのものはかなり高い。「迷う」、「暗い」といった要素に加え、難易度のバランスは前作を遊んだ人を対象に調整してあるので、ACTが苦手な人はご覚悟を！

95

信長の野望・全国版

[illegible]



幅広い支持を受ける戦国S.L.G.『信長の野望』のシリーズ2作目。システムはシンプルながらも奥が深い。

ドワーフ西谷

む〜懐かしい。多少の手直しはあるものの、バランス面も含めて確かにあの『全国版』である。最近の『信長』に比べると、単純なシステムなので煩わしさが少ない点は○か。それでもまったくの初心者には厳しい（始める国によっては、メチャクチャ厳しい）し、感覚もつかみづらい。チュートリアルモードがほしかったところだ。逆に、『信長』に馴れた人にはシンプル過ぎて食い足りない。総じて中途半端なリメイクでは？

40

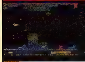
ウキキ松[illegible]

グラフィックはキレイになっているが、システムなどの基本的な部分は昔の『信長』のまま。そのためルールは至ってシンプル。命令を実行すると数値がどう変化するのか、あらかじめ教えてくれる、といった改善点も見られるが、やはり、このゲーム特有のコツを知らないと苦戦（というよりクリアできない）するという点は解決されていない気がした。昔のゲームを知っている人が「懐かしい」と遊ぶ分にはいいが……。

55

コナミアンティークス ～MSXコレクションVol.2～

■コナミ■ETC■1月22日■¥4,800



『ツインビー』、『魔城伝説』、『マジカルツリー』など、MSXの懐かしいゲームを10作収録。

ジュピター藤平

『Vol.1』に比べ、イカすタイトルが増えていてナイス。『マジカルツリー』『わんぱくアスレチック』なんていうシブめなところも魅力だが、特筆すべきは『グラ2』だ。シリーズ最高傑作の呼び声も高いこのタイトル、未経験だったらぜひ試してもらいたい（否、STGファンを名乗るならプレイすべきだ）。華美な演出がなくともSTGはここまで楽しいということが実感できるはず。ところで『F1スピリット』はまだぁ!?

70

がんの字

収録タイトルの質から判断するに、ラインナップは前作よりも充実している。MSXのゲームをリアルタイムでプレイしていた人なら、「懐かしい」という気持ち1つで買っても大丈夫。払った値段分の満足は十分に得られるでしょう。ただこういった名作選タイプのソフトに、オマケの要素がないのはやっぱり寂しい。次からはインフォメーションとか、攻略や裏技のデータ集みたいなコーナーをもうけてほしいところです。

65

忠臣蔵 検証赤穂事件

■東映ビデオ■AVG■1月29日■¥5,800



元禄時代の江戸を舞台に、赤穂事件の謎に迫る歴史AVG。キャラクターデザインはさいとうたかを氏。

PON

有名な「忠臣蔵」の謎を暴いていく内容にぐいぐい引き込まれました。48人目の赤穂浪士として大石内蔵助たちに頼られるのは快感だし、進み方によって陰謀説や茶番説が飛び出てくるのも面白い。ただ、難しい漢字や言い回しが多いので、「辞典」ではもっと幅広い言葉の解説がほしかったと思う。また、終盤の反射神経が問われる戦闘は、違うゲームになった感があるのが残念でした。でも歴史に興味がある人に勧めたい1本です。

70

ミミっちい

ゲームとして見てしまうと、点のつけようがないです。基本はコマンド総当たり式だし、文章が長いわりにウインドウが小さくて読みづらかったです。でも、時代考証がしっかりしているので、教養ソフト（?）という意味では評価できる作品かな。何よりも、原画があの「ゴルゴ13」の作者という点で異様な迫力を感じちゃうし（笑）。分岐シナリオなどもいい味を出しているけれど、あまり子ども向けとは言えないですぅ。

60

Blaze & Blade ～Eternal Quest～

■T&Eソフト■A・RPG■1月29日■¥5,800



キャラデータを持ち寄り、友だち同士でパーティを組んでプレイできるA・RPG。4人まで同時プレイ可能。

ジュピター藤平

一昔前のパソコンゲームを彷彿とさせるような、突き放した感じのA・RPG。ある程度自分で考えて行動することが必要となるため、ヌルいRPGゲーマーには向かないかも。だが、長く遊べるRPGを求めている人にはオススメ。アイテム数は尋常じゃないし、各々のクエストはかなり長いし。ただ、1人プレイを前提に考えられていないようで、多人数プレイをしないとストーリーを進めることすら困難な場面が多いのは難か。

85

袋こ〜じ

乱暴な言い方をすれば、『ダンジョンエクスプローラー』の3D版。見た目でかなり損している部分はあると思いますが、とても面白いです。ただし（ここが重要！）、それは多人数でプレイする環境が揃っている場合。1人プレイを前提に（多人数プレイに向けての、レベル上げやアイテム集めとかでない限り）した場合は、ワリと空しいかもしれません。多人数でプレイできる環境にない方は、－20点してください。

80

スペクトラルタワーII

■アイディアファクトリー■RPG
■1月29日■¥5,800



塔の最上階を目指す人気RPGの続編。数字入力で職業が決定する「ルーツ」システムを採用している。

ウキキ松[illegible]

私は前作をプレイしていないので、変更点など詳しいことはわからないが、「適当な番号を入力すると職業が変わる」という、偶然性のあるシステムは個人的に馴染めなかった。冒険するダンジョンの数がハンパでなく多いので、かなり長い時間遊べそう。だが、それほど凝った謎解きやイベントがないので、逆に飽きてしまう危険性も…。雰囲気はいいだけに残念に感じた。自分の分身を育てるのは、けっこう楽しかったけど。

65

小岩

グラフィックなどの演出面では、間違いなく前作を上回ってる。が、戦闘に問題あり。まず、派手さに欠けてるし、ほとんどのザコ敵を一撃で倒せるというのはちょっと…。それに、10000階の塔や130種類以上の職業など、ボリュームが大きいわりに肝心の内容が薄い（数100階ごとにしかイベントが起きないとか、職業ごとに修得できる技の効果に大差がないなど）のも欠点。全体的にもっと楽しめる工夫がほしかった。

50

バックガイナー～よみがえる勇者たち～ 覚醒編「ガイナー転生」

■ビング■SLG■1月29日■¥5,800



近未来を舞台に変身ヒーロー「ガイナー」が戦うSLG。美麗なアニメーションが豊富に用意されている。

ウォルフ中村

システムは『Vフォース』より多少よくなったが、まだまだ不親切（アニメのクオリティは同レベル）。戦闘アニメのスキップ設定がなくなった、全体的に処理が重い（ユニットが多いとカーソル移動も遅くなる）等の点も痛い。上級者にはやさしく、初級者には厳しい難易度も相変わらず（効率よくキャラを育てないと後で苦労するはず）。いつでもセーブ可能&13時間程度でクリアできる等の手軽さは魅力だが。続編に期待したい。

60

ウキキ松[illegible]

プレイした感想はゲームをした、というより「OVAを見た」という感の方が強かった。SLG部分がそれほど難しくなく、あっさりしていたせいかも。ストーリーを楽しむという意味では成功しているけどね。ゲーム部分の戦闘で、マップ兵器（?）には命中率があるのに、普通の攻撃は必ず当たるというのも、個人的には何か変な気がした。2枚組にしては全9面とボリューム的にイマイチ。まぁ、価格は1本分だけどね。

70

PART 2

NBAパワーダンカーズ3



シリーズ第3弾。新システム「パワーボタン」搭載で攻撃的プレイが可能に。オリジナル選手も作成できる。

ドワーフ西谷

よく動く！　というのが第1印象。短時間のプレイでも、テクニカルなアクションがボンボン飛び出すので、けっこう熱くなる。ただし、目まぐるしく変化する状況に応じて、オフェンス操作とデフェンス操作を使い分ける必要があり、これに馴れるまでは思うように選手を操ることができないのがツライところ。もともとバスケットとはそーゆーゲームなのだと言えばそれまでだが、やはり初心者のための救済措置がほしかった。

65

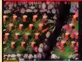
小岩

全体的にシステムがしっかりしていて、とても遊びやすい。操作性に問題はないしキャラの動きもスムーズでテンポの良いゲーム展開も好印象。パワーボタンを使ってファウル覚悟のラフプレイができる点もスリリングで良かった。難易度も決して高いわけではなく、この手のゲームが苦手な人も安心して遊べるハズ。ただ、監督として指示するモードは、正直言ってイマイチ。やっぱりじかに選手を動かすのが一番楽しいからね。

70

ボンバーマンワールド

■ACT■



パーティプレイに最適な定番ACTがPSに登場。さまざまな新要素が追加され、激しいバトルが楽しめる。

ナナメ上からの視点は、やはり無理がある感じ。爆炎の長さや敵との距離が把握しづらく、不本意なミスを連発してしまうのだ。それに関連したことだが、当たり判定がちょっとキツめ。特に対ボス戦では、えっ！　っと思うことが多い。画面が立体的になり、奥行きや高さを生かした仕掛けが組み込まれたのはウレシイし、また面白く仕上がっているとは思う。でも、個人的には昔のシンプルなやつのほうが良かった気が……。

50

小岩

基本的には、今までのシリーズと同じと考えてもらえばいいかな。ポリゴンといっても操作感覚は以前とまったく変わらないので、快適にプレイできた点は○。そして、なんといってもパーティプレイが熱い！　ステージも豊富に用意されているし、かなり盛り上がることは間違いないだろう。ただ、相変わらず1Pモードは単調作業の繰り返しだし、オリジナル要素がちょっと少なめなのは残念。それでも、楽しいんだけどね。

75

ビーバス&バットヘッド ヴァーチャル・アホ症候群

■ー・ファクトリー■AVG
■月28日■¥5,800



MTVでおなじみの悪ガキコンビが主人公のAVG。声の出演は漫才師のロンドンブーツ1号2号が担当。

TAC★

最高に最低でイカスソフト。見事なまでに原作アニメのノリを再現してるのが、いろんな意味でスゴイ。特に吹き替えのデキは、原作に忠実という点では最高の完成度（笑）。ただ、それゆえに、良識ある人は絶対やっちゃダメ。下品とかバカをシャレとして笑えて、このきっついノリについていける人限定でオススメだ。AVGとしての難易度も腹が立たない程度だけど、同じ台詞を繰り返し聞くことになるのはちょっとツライ。

60

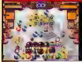
PON

「MTV」でおなじみ（らしい）キャラを使ったAVGなんだけど、これは人を選ぶゲームですね。シュールでバカバカしいブラックユーモアを、「下品」と感じるか「面白い」ととるかは微妙。ゲームとしては、アイコンによる操作が面倒だし、目的がわかりづらいとか音声をスキップできないとか、難点も多い。ミニゲームをクリアしないと先に進めない作りも×。「ビーバス&バットヘッド」ファンならいいかもしれませんが……。

55

NOON(ヌーン)

■マイクロキャビン■
■1月29日■¥4,



パズル要素を含んだ痛快ACT。最大4人までの同時プレイが楽しめる。シナリオモードも用意されている。

TAC★

ボールをぶつけ合うのと並べて消すのを同時進行でやらなきゃならない、なかなか忙しいACT。慣れないうちはなんとなく楽しいんだけど、そのうち、頭を使って消すより、ボール潰しでゲージをためて必殺技を使う方が強いのに気づいてちょっとがっかり。さらに、COMは必殺技を使ってくるタイミングがむやみにうまくって、ムカつくタイプの強さになってるのがツライ。単純にアクションとして対戦するなら、まあ可。

55

画面内を上下左右に動きながら、敵の陣地に魔法の玉（NOON）を送っていくというルールは面白い。各キャラの攻撃方法も個性的で、思わず仕事を忘れて遊んでしまった。だが、どうもキャラの動きに引っかかりを感じてイライラ。それに強弱関係のバランスにも異議アリ！　強いというかズルイし……。もう少し細かい点まで作り込んでほしかったな。せっかく4人対戦モードやタイムアタックモードもあることだし。

55

COMPLETE SOCCER on side



簡単な操作でプレイが楽しめる3Dサッカーゲーム。イギリスのプロサッカーチームが完全監修している。

袋こ～じ

な、なにコレ？　選手の動くスピードが異様に速いんですが…。アクション自体も粗いですし、ドリブルだけで何とかなっちゃうゲームバランスは、リアルなサッカーゲームとは言い難いです。実況も4カ国（日・英・仏・独）から選べるのですが、日本販売用なら日・英（しかも直訳の日本語はなんかヘンだし）だけで十分でしょうに。余分な部分に力を入れるのなら、もう少しゲーム本編の調整をしてほしかったですね。

40

KING

オプションの充実ぶりはすばらしいものがある。実況中継にしてみても、日本語はもちろん英語やフランス語、ドイツ語の4種類で聞くことができるのはすごい。だがサッカーゲームの部分はバランスが悪すぎ。特に選手たちの動きが速すぎるのだ。そのスピードは、ビデオの早回しを見ているようで普通にプレイすることも難しい。また、選手たちの大きさが極端に小さいせいで、迫力がなく盛り上がりにも欠ける。

45

エクサレギウス



銀河を舞台にした艦隊戦略SLG。各ミッションの合間にはアニメが挿入され、ストーリーが展開される。

ミミっちい

カメラワークが多彩でビジュアル的にキレイなSLG。ただし、肝心の戦術マップが狭すぎて、いまひとつ楽しめなかったです。戦闘システムは理解してしまえば単なるジャンケン状態。また、途中で武装変更などの指示を出せるといっても、どう変化したのかが視覚的にわかりにくい点がマイナス。システム面はSLGの名作『シュバルツシルト』の流れを汲んでいるので、『シュバルツ～』ファンであれば楽しめるのでは？

60

KING

登場キャラクターや、ポリゴンで描かれたカッコイイ戦艦などビジュアル面には、すごく引かれるものがある。しかし、ゲームのほとんどを占める戦闘は、ほぼオートで行われるのでSLG好きの私には、物足りなく感じられた。ましてや、攻撃の集中や敵の弱点を突くなど基本の戦術さえ取れないのは×。勝利条件も敵の全滅がほとんどで、シナリオによって多彩な勝利条件が用意されていないのは、残念でならない。

55

提督の決断Ⅲ with パワーアップキット



太平洋戦争をテーマにした戦略SLGのパワーアップ版。新シナリオやイベントが追加されている。

がんの子

合計14本もの追加シナリオ、数々の新イベント、第二次大戦の史実に詳しくなれる海戦辞典。どれも追加要素として魅力的ではある。これでもう少し値段がお手頃なら申し分ないんだけどね……。読み込みの長さといった、環境面での弱点も改善してほしかったと思うし。まぁそれでも、実際の史実と異なるパラレルワールド的な展開が楽しめたり、変則的なプレイが可能なのは面白い。好きなら買ってもいいかな。

70

袋こ～じ

基本的には『提督の決断III』と同じ。シナリオ数が大幅に増えた（キャンペーンが7、ショートシナリオも7）ので、前作をやりつくした人にはうってつけ。シナリオ的にも、実際の歴史の「もし」の部分を扱っているので、歴史に興味のある人は楽しめるかも。ただ、相変わらず作戦行動中の「何もできずに見てるだけの時間」が長いままだったのは、マイナス点。演出と受け取るか、システムの粗と取るかは、ユーザーしだいですが。

65

R・TYPES



横スクロールSTGの名作「R・TYPE」の「I」と「II」を同時収録。次回作のデモも特別収録されている。

城イドム

マニアとしてはオリジナルとの細かい違いに不満も残るが、「前に遊んだことがある」くらいの人なら気にならないと思う。2作品が収録されているし、フォースという斬新なアイデアを使った作品だけに、オリジナルを知らなくてもSTGが好きな人なら十分に楽しめる。設定資料、難易度設定なども充実している。パターン作りが重要で繰り返し練習すれば先に進めるようになるタイプだが、難易度そのものはかなり高めだ。

85

ゆかマン

なんかアーケード版に比べると若干難易度が高いような気がしますが、もともと難しいゲームだったし、そんなに問題はないでしょう（4面の卵は1発で壊せたと思うんですが…情報求む）。ま、STG全盛期の名作が続編込みで手に入るんだから、これお買い得です。しかも、オマケのデータベースでポリゴンのカッコいいR－9が見られるのが、またたまりません。気になってる、という人なら買っても損はしませんよ。

80

PART2

バッシングビート



バス釣り界の第1人者、村田基が企画・監修した釣りゲーム。デュアルショック対応で操作感はリアル。

なんでもゆうこ

魚がかなり釣れにくいのが悲しいところ。近くの水面が見づらい視点のせいで、ポイント探しにも時間がかかるし、キャストしても、バスの動きが速くって逃げられてしまう。アイテムに関しては説明不足な感じで、ある程度釣りの知識がないと釣り具の組み合わせにも戸惑ってしまうかも。もっとわかりやすく、親切に作ってほしかった、っていうのが全体を通しての感想です。カクカクしたCGも懐かしい感じだし。

55

■KING

まず、釣れないっすね。自分の腕が悪いのかもしれないけど、釣れないっす。ましてや糸のテンションゲージがMAXになってもいないのに、切れるのは納得いかないなぁ。また、ルアーやリールなど、道具類が豊富に用意されているのはいいが、説明不足でどう組み合わせればいいかなど、釣りに詳しくないと遊べないのも×。デュアルショック対応なのはうれしいが、その前にゲーム画面やシステムを強化してほしかった。

45

PART3

モノポリー



■ハズブロージャパン■TBL
■1月8日■¥5,800

アメリカで生まれ、各国で親しまれている「モノポリー」。この人気ボードゲームがついにPSに登場。基本的なゲームの内容はボードゲームそのままに、PSの機能を生かした3Dグラフィックスと30年代風のサウンドを採用。さらに肝心の対戦相手は10人のAIプレイヤーたち。マルチタップを使えば友だちとの4人プレイも可能だ。



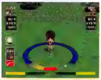
◀数々のグラフィックがゲーム展開をドラマチックに演出する。

ザ・マッチゴルフ



■ZOOM-X■SPG■1月21日■¥6,800

マッチプレイにこだわった「対戦型ゴルフゲーム」が、この『ザ・マッチゴルフ』。三頭身のデフォルメキャラを使って、ライバルキャラと1対1で勝負。プレイ中はキャラクターがしゃべりまくり、アニメーションも表示される。また、新システム「メンタルゲージ」によって、キャラの心理状況を表現。それがプレイに影響を与える仕組みになっている。



◀ショットの調整は、円形のタイミングゲージによって行う。

PART3

スノーブレイク



■アトラス■SPG■1月29日■¥5,800

スキーとスノーボードの2種類の競技が楽しめるウインタースポーツゲーム。操作性やスピードの異なる個性派キャラから1人を選び、さまざまなコースに挑戦する。用意されたコースには、一筋縄ではいかない危険な場所も含まれており、油断すると衝突してしまうことも。ジャンプなどのテクニックをうまく使って、すべてのコースの制覇を目指そう。



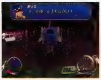
◀スノーボードでは華麗なトリックを決めることもできる。

BUCKLE UP!



■シャングリ・ラ■RCG■1月29日■¥6,800

強盗犯人と間違えられた農夫のオヤジが、警察の追跡や自然災害といった障害をくぐり抜けながら、ゴールを目指すカーチェイスゲーム。車が壊れたり燃料がなくなると、ゲームオーバーになってしまうが、路上に駐車してあるほかの車に乗り換えてゲームを進めることもできる。舞台となるコースは起伏に富んでおり、バリエーションも豊か。



◀なぜか警察に追われるハメに。もう真犯人を捕まえるしかない!?

ザ・スターボウリングDX



■アローマ/ユーメディア■SPG
■1月20日■¥7,800

セガサターンで発売されている2本のソフトを1本にまとめた移植作。CD4枚組。横山智佐、池澤春菜など、10人の人気声優のムービーが多数収録されている。ストーリーモードでは、ボウリングの成績や、会話シーンでの選択肢によって、次のステージに進むことができたり、バッドエンドを迎えたりと、さまざまな展開が用意されている。



◀ボウリング画面。力加減とタイミングは左下のゲージでチェック。

総評

岩崎啓眞

今回のオススメはパート2でプレイした『トゥーム2』。前作をグレードアップした内容なので、前作が楽しめた人は間違いなく今回も楽しめる（新鮮さがないのが珠に傷なのだが……）。次が『バスト ア ムーブ』。「『パラッパ』を対戦にしただけじゃん」と言われれば、それまでかもしれないが、今回のレビューではもっとも一般性がある、誰にでも楽しめる作品だと感じた。『F1』と『バイオ2』は個人的にはイマイチ。期待していただけに残念だった。

ウォルフ中村

もっとも楽しめたのは『バイオ2』。だが、75点という点数に物足りなさを感じる人がいるかもしれない（私は前作も75点だった）。これはシステム面での改善が思ったほど見られなかったのが主な理由だ。また、ここまでリアルに作られていると、かえって「鍵のかかった扉の横に窓があるのに、ガラスを割って入ることができない」といった部分を理不尽に感じてしまう。期待が大きすぎたのかもしれないが…。ただ、前作が好きな人なら十分に楽しめるだろう。

なんでもゆうこ

今回のオススメは『バスト ア ムーブ』！　使われてる曲もノリノリなので、ダンスミュージックに興味がある人は、一度遊んでみてください。操作方法さえマスターすれば、意外と軽くエンディングまで行けちゃうのもポイントです。そしてオススメは付けなかったけど、印象的だったのは『バイオ2』。演出がグレードアップしてて、怖いもの好きにはたまりません。ただし、一度に持てるアイテム数が少ないのには、前作同様苦労させられちゃいました。

電撃レビュアーズ

『トゥーム2』は難易度が高い。『ブレイズ&ブレイド』は1人で遊ぶにはツライ。どちらのソフトも難がないわけではないですが、揃って高い評価を得る結果になりました。万人向けではなくても、自信を持ってオススメできる、ということです。名作STGが2本入った『R・TYPES』とともに、興味のある人はぜひプレイしてみてください。また、STGといえば『コナミアンティークス』の『グラ2』。古臭いのは確かですが、やっぱり面白いですよ。

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

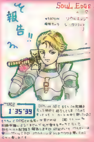
電撃PSコロシアム

DPS BATTLE COLOSSEUM

この「DPSコロシアム」は、PSゲームで出した記録などを大募集するコーナーだ。キミのがんばりもどんどん聞かせてね。

今回のテーマは ▶ 手作りグッズ

今号のこの1枚



◀『ソウルエッジ』（女性部門）で最高記録を送ってくれたのは、東京都の竜堂遥さん。記録更新の報告はいつでも大歓迎です。

ゲームに懸ける気持ちをこのコーナーで披露してみよう!

「ゲームが好き」という気持ちを披露するためなら、どんな形の申請でも受けつけちゃうのが、このコーナー最大の特長だ。Vol.61で、そんな当コーナーならではの「オリジナルグッズ特集」をお届けしたところ、たくさんの読者から大反響が寄せられた。この好評ぶりに応え、今回も読者が作ってくれたオリジナルグッズを大紹介しちゃうぞ。

これからもグッズの募集は行っていくので、興味ある人は下の欄外を参考に参加してみよう。なお、こちらのコーナーでは「4色奴隷」などのページとの差別化を図るため、このコーナーならではの作品を優先的に採用していく予定だ。せっかくなら、立体的な作品など、"このコーナーでないと披露できない"ものに挑戦してみよう。

品目	ぬいぐるみ	作品名	愛しのカイン君
題材	『闘神伝』シリーズ	作者	乃亜（北海道）



最初に紹介するのは『闘神伝』シリーズの人気キャラ、カインのぬいぐるみだ。「彼を愛するあまり、自分で作ってしまったカイン君です。最初は実物を送ろうとしたんですが、いないとやっぱり寂しい…なんて思ったんで下手な写真を送ります。作った本人はかわいくてしょうがなく、かなりナイショですが、寝る前にはオヤスミのチュ♥もしてます。というわけで今までこの人形の存在は彼氏にもナイショにしてたんですが、誰かに自慢したい気持ちが抑えられなくなっちゃったんでバラしてしまいます（笑）。これからもカインをプッシュしていくのでよろしく（作者談）」。

品目	1998年カレンダー	作品名	部屋を彩る憧れのキャラ
題材	『ヴァンパイア』『FFⅦ』ほか	作者	安芸涼花（山口県）

こちらは原画を自分で描いてコンビニでコピーして作ったというカレンダーだ。「最初は1つのゲームでまとめようと思ったんですが、どうしても『FFⅦ』と『ヴァンパイア』シリーズを描きたいと思い、こんなカレンダーになりました。自分ではデキ映えに大満足しています（作者談）」。丁寧に描かれていて、見ているだけで楽しい気分になれる作品に仕上がっている。7～8月は夏らしい絵にするなど、季節感が感じられる工夫もすれば、もっとよくなるぞ。



◀涼花さん作のカレンダーは、こんなステキな表紙を筆頭に6枚綴りで構成されている。月ごとのイラストも下のようなギレイなものばかりなのだ。







記録の申請はハガキ1枚でOK!

記録申請の方法

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・性別・年齢・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送るだけでOK。同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストや意見などをつけてくれるのも大歓迎。できれば、使った攻略法の解説も聞かせてね。

申請ハガキのルール

原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう（意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便せんなども認めているぞ）。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受けつけないので、注意しよう。

エントリーのルール

1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために"編集部から連絡の上で"証拠になるメモリーカードを送ってもらうからね（確認後に返却するぞ）。封筒で複数の申請をまとめて送るのもOKだ。

募集中 グランツーリスモ

ルール

「Quick Arcade」モードの「Time Attack」で、コース2「TRIAL MOUNTAIN」のトータルタイムを競う。外車は使用禁止。ほかのコースでも記録の集計作業は行うぞ。

申請記録

『GT』と明記して、「トータルタイム／ラップタイム／使用車種／選択したタイプ／ネジコン使用か否か」を書こう。リプレイデータを残しておくのも忘れずに。

しめ切り▶3月1日消印有効

急げ! アインハンダー

ルール

難易度ノーマルでスコアの高さを競う。コンティニューして出したスコアは無効。DPS－D5に収録のスペシャルセーブデータも使用禁止とする。

申請記録

『アインハンダー』と明記して、「スコア／使用した機体」を書こう。余裕がある人は、記録を出すまでの過程をビデオにも録画しておこう。発表はVol.69。

しめ切り▶2月1日消印有効

●『マジドロⅢ』特別賞品：この種目の上位者には通常の入賞賞金のほかに、『マジドロ』オリジナルTシャツ（上位3名）、オリジナルシール（上位8名）、オリジナルファイル（上位9名）を進呈いたします。入賞した皆さん、おめでとう！ ●手作りグッズも募集中：手作りグッズを送るときには、題材にしたゲームタイトルとキャラ名、作品に懸けた気持ちなども教えてね。作品を希望者にあげてもいい場合には「希望者にプレゼントしてOK」と書き添え、返送を希望する場合には、返送用の封筒（自分のあて名を書き、必要分の切手も貼っておくこと）も忘れずに！

カレンダーとラミカードを抽選でプレゼント!!

ここで紹介している「安芸涼花さん作のカレンダー（1セット）」と「朱理和都さん作のラミカード（各1枚）」の5点を、希望者に抽選でプレゼントしちゃうぞ。欲しいグッズがある人は、ハガキに自分の住所と欲しいグッズ1点を明記して下のあて先まで送ってね（住所は、DPSコロシアムと同じでOKだ）。ラミカードに応募するなら、欲しいのは「右上」「右下」「左上」「左下」のどの絵なのかも忘れずに書くこと。グッズや当企画についての感想も待ってるぞ。

あて先▶DPSコロシアム・グッズ提供係　しめ切り▶2月15日消印有効

品目	ラミカード	作品名	自分で作ったラミカ
題材	『ファイナルファンタジータクティクス』	作者	朱理和都（福島県）

この作品はカードサイズに描いたイラストをラミネートで加工した、ラミカードと呼ばれるアイテムだ。「こんなにラムザを愛しているのに、なんで『FFT』のグッズって何もないんだよ～というわけで、ラミカを作ってみました。でも、よく考えたら自分で作った絵じゃ、あまりうれしくないんで、どなたか気に入ってくれた方に差し上げたいと思います（作者談）」。欲しい商品がなかったので自分で作ってしまった、という読者はけっこう多い。イラストの生き生きとした表情は、まさにキャラへの愛着あってこそ描けたもの。ゲーム中のラムザも、朱理さんのこのチャレンジにきっと喜んでくれていることだろう。ちなみに、朱理さんや左ページの安芸さんは、作品の説明にステキなお手製便せんを使ってくれていた。本当にありがとう！



品目	ステンドグラス	作品名	ルージュ・ブルーの対決
題材	『サガ フロンティア』	作者	神我美針（大阪府）



「『サガ フロンティア』の"ルージュ・ブルーの対決"をステンドグラスで作ってみました」という手紙をくれたのは大阪府の神我美針さん。ゲームを盛り上げてくれたあの対決が、横幅約51cm×高さ約35cmという大作の中で、ダイナミックに再現されている。送ってくれた写真では一部が光ってしまっているのがちょっと残念。このタイプの作品の写真を撮るときには、バックから光を浴びるような場所に作品を置き、白い床などにステンドグラスの影が映るような感じに撮影すると、カッコいい写真に仕上げられるぞ。

ザ・挑戦者ランキング

最終発表　マジカルドロップⅢ

優勝:NOD（秋田県）

90,460,406点（超人／49連鎖／1時間16分45秒）
3位……44,356,028点　8位……27,528,036点
9位……21,734,966点　20位……5,946,400点
30位……1,498,095点　（参加者：46名）
《特Dトップ》浅利さと美（千葉県）21,373,396点
《特Eトップ》かなた（兵庫県）2,984,576点

最終発表　ポルシェチャレンジ

★「USA」「Normal」（ラップタイム）
優勝：木村俊之（群馬県）38"7（ハイパーカー）
《裏技なし》佐藤大樹（埼玉県）43"1
《特Bトップ》代田広伊（栃木県）42"3
★「Japan」「Long」（ラップタイム）
優勝：佐藤大樹（埼玉県）58"8（ハイパーカー）
《裏技なし》　佐藤大樹（埼玉県）1'03"2
《特Bトップ》代田広伊（栃木県）1'06"1

特別発表　こんな記録も届いているぞ

●『マジドロⅢ』「すぺしゃる」「ひたすら（かんたん）」のスコア／平出武志（長野県）4,661,466点（8段／37連鎖／レベル30／7分28秒）
●『グラディウス外伝』2周限定スコアアタック／木村俊之（群馬県）2,113,120点（ファルシオンβ／フォースシールド／EASIEST）
●『虹色の青春』サッカーゲームのスコアを競う／まう（神奈川県）66,190点（Lv.82）



◀『悠久幻想曲』でゲーム日付11月01日、経過時間が11時間11分、所持金が11111ゴールドという"1"尽くしの珍記録。申請してくれたのは、竜胆楳さん（京都府）。

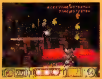
ユニークなオリジナルルールの申請も待ってるぞ!

その他なんでもOKなのだ

このコーナーでは、募集が終了した種目や、読者が考えてくれたオリジナルのルールで出された記録なども受けつけているので、自己記録を更新したら気軽にハガキを出してみよう。例えば、『トゥームレイダー2』でオールクリア後に表示されるタイムなど、記録を競う題材は探せばたくさん見つかるはず。募集外種目では早くハガキを送った方が名前掲載の可能性もアップするので、今日にでもハガキを出してみよう！



◀『トゥームレイダー2』では、レイラの家で障害物のタイムアタックができる。



◀『風のクロノア』のエクストラモードでも、クリアタイムを競えるぞ。

DPSならではの"特別集計部門"も用意!

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生　小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性30歳上　申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生　小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生　中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般　上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

挑戦の受け付けは…

〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1−8 東京YWCA会館5階電撃プレイステーション編集部「DPSコロシアム」まで

報酬　参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～200人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、199～50人で「1～3位に500円」、49～20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ1名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ（参加者19人以下の場合は賞金なし）。

4色奴隷 Colorのどれい

〒101-2305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F「DPS4Cど」係

寒いですが元気ですか？　４Ｃ奴隷も元気です。いいですよね。明るくて。

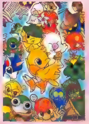


▶京都府　ミルくんさん：幸せな毎日……もう二度と手に入らなかったであろう夢ってところでしょうか。ハッピーエンドじゃなきゃイヤだとはいいませんが……。



◀神奈川県　海原星さん：ゴーレム、カワイイですよね。ちょっとオバカさんぽくって。肩に載せてガンガン歩いてくれそうです。ロボな感じですよね。

▶神奈川県　大河原明花さん：大冒険です。よね。鳥目でしょうに。



▶奈良県　みんとさん：カメラアングルがいい感じです。グインって。





◀大阪府　浅倉沙霧さん：彼女にはどんな秘密が……。ありますよ。きっと。



◀静岡県　えんぜるぼーいさん：テスト前は……とにかくハガキが……。



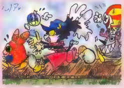
◀福井県　有栖川恭さん：彼は「2」でも登場するんでしょうか？



◀東京都　瀬鈴さん：ちょっとアレンジなエアリスのコスチューム。カッコイイです。



◀石川県　夜鳥ありすさん：ちょっと虚ろなしかし頑な瞳。魔晄の光です。



◀北海道　暮新さん：世界観からキャラから、全てがファンタジーなのです。いいですよね。ふわふわと。



◀京都府　葛椰慎杏さん：カワイイ感じの主人公です。羽根は……ちょっと精霊使いって感じです。本物の天使は心の中に？



◀京都府　水玉みかんさん：彼女の本当の気持ちがわかる頃には……ゲームにズッポリはまってるはずです。絶対理由があるんですよね。何かにこだわってる人って。アトワイトが少しずつ教えてくれたのかもしれません。



▲愛知県　いねさん：時魔道士に槍装備。カワイイうえに強い。コレです！

▼大阪府　松本恵さん：彼女のお話はどうなるんでしょうか？





▲愛媛県　天海十流さん：クリスマスに会いましょう。な彼女です。



▲大阪府　浅倉きりさん：召喚獣大忙しです。角に惹かれてます。

▼愛媛県　かへえさん：火線がきらめく夜間戦闘。シュウンッ。

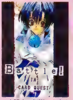




▲神奈川県　仲ちゃんさまさん：両手一杯の雪。くるくるしそうです。



◀京都府　そらさん：彼と彼女の関係は……いつまで……。永遠でしょうか？



▲大阪府　雛瀬ユキさん：今回はお話があるんでしょうか？



◀静岡県　ラブテクノさん：夕日のメキシコラッパ。カッコイイです。



◀埼玉県　ちったんさん：ウォォォォッ！　戦闘はこうじゃないと。ね？



◀宮城県　フォレストさん：雨の中の戦闘は服が重くなって大変そうです。



◀京都府　水玉みかんさん：とても悲しげな視線です。何を……見つめて……。

◀北海道　麻宮澄さん：ブラウンがかなり激しく悪者っぽくてカッコイイです。





▲千葉県　砂海虎目さん：男組でしょうやはり。ガクラン！

◀兵庫県　SATOMIさん：いい迷惑でしょうねぇ。それも社会勉強？



◀千葉県　柴田恭子さん：「2」には登場しない人がたくさんです（涙）。



◀愛知県　麻里評騎士団さん：彼女の太股はかなり気になります。



◀東京都　山師さん：まあ、人間じゃないのでムチャでもOKなのです。

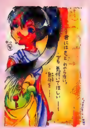




◇カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつの [illegible]



◀長野県　湖山たみさん：お腹は空いていても楽しげですよね。



◀静岡県　えんぜるぼーいさん：健気でいいですよね。くさいですけど（笑）。



◀福岡県　丸朋さん：愛に生きた彼ナノでした。戦争ですよね。



▲埼玉県　HAPPYさん：芋掘り。似合いそうです。ズボッ！　って。



▶宮城県　フォレストさん：鎧着て料理するのは大変そうです。



▶神奈川県　走馬あづみさん：多人数がいいですよ。友だちとどうぞ。



▶栃木県　ゆきさん：そしてどんどん強くなるわけです。人でなく。



▲青森県　サイカさん：なぜポリタン……しかも目線入り。



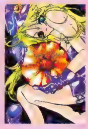
▲東京都　YUG さん：実はこんな着ぐるみだったらステキ過ぎです（笑）。身体のライン、色っぽいですよね。似合ってるのが○。しかし……クラウドがもしもこんなだったら……カワイイデスか？　剣もミニチュアですからね。キレ味悪そうなのがこれまたグッドなのです。



▲山口県　深坂猫ノ助さん：シーフいると便利とかイロイロあります。



◀埼玉県　よしかづさん：データ……もう少し活躍しても……。カワイイんだから。



◀東京都　荒川政子さん：かぼちゃとデネブ。ステキな組み合わせです。



◀福島県　花塚純子さん：全員で力を合わせて……もいい感じです。



◀愛知県　とものさん：前作は賛否両論でしたが、斬新なシステムは評価されたようです。バッチリはまった人って多かったですからね。百人斬り達成者もかなりいるみたいですから。今回の『2』でもガンガンに熱い戦いが？



▲山形県　週末の怪人さん：胸のケットシーマークがステキです。



▶埼玉県　矢渡さん：ちび子……貧乏ですからねぇ。大変です。



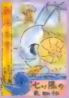
▶香川県　佐伯与四郎さん：寅年ですからやはり主役は……。



▶北海道　香月りんさん：彼女が剣で突っ込んでいくとは思いませんでした。

移植化計画 出張版

移植希望ハガキは、このコーナーで紹介中です。ＰＳに移植希望のソフトがある場合は、ここあてでハガキを！



◀神奈川県　笹森朔さん：深く静かなＡＶＧです。



▲神奈川県　G・紅牙さん：『Ｖ』はきました！　次は『VI』？　『I、II、III』は？



▲滋賀県　ごぢうりさん：まあ、ＳＳで我慢するしかないようです。

▼埼玉県　潮屋点子さん：懐かしいです。やりたいですよね。



▶大阪府　空乃真魚海さん：難しい……と思われます。





▲福井県　秋山仁さん：『3』……どうなるんでしょうねぇ？　ワクワク。

▼千葉県　彩軌彼方さん：Ｔシャツの加減がドキドキです。ね？





▲福岡県　櫻璃さん：アニメは……熱いんですけどねぇ。校長！

…とポイントが加算：ルールは135ページのＰＳの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号136ページ参照。④：封書もＯＫ：イロイロなコーナーあてのハガキを１通の封筒で、または … 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台１－８　東京ＹＷＣＡ会館５Ｆ　ＤＰＳ「４色…」


PONY CANYON INC.
DigiGloove
テクノリミックスCDシリーズ
「福富幸宏スーパーヴァイズ!! サワサキ・ヨシヒロをはじめ若手テクノアーティスト が結集したDigiGroove第3弾!
NAMCO CLASSIC COLLECTION
Techno Maniax
PCCG-00440
初回特典：CDジャケットサイズステッカー
定価¥2,854(税抜¥2,718)
©1995,1996,1998 NAMCO LTD ALL RIGHTS RESERVED
「ナムコクラシックコレクション テクノマニアックス」
「TOKYOクラブシーンで活躍する
実力派プロデューサー福富幸宏をスーパーヴァイザーに迎え、
サワサキ・ヨシヒロをはじめ、
ゲーム黎明期に同時代を過ごしたテクノアーティストが、
それぞれの想いを託してナムコアーケードゲームの代表作をリミックス。
「パックマン～アホアホMix」「ゼビウス～Maximum power oftriple Z80」
「ギャラガ～Feel Like Makin' Jazz」
「ニューラリーX～Checkerd Flag Mix」など、
伝説のゲーム達に捧げるテクノリミックス全8曲。
2·18 WED IN STORE
XEVIOUS 3D/G+ TM
「ゼビウス3D/G+ テクノマニアックス」
NAMCO meets UK!! 衝撃の誕生から15年、
テクノシーンとともに復活した「ゼビウス」。
そのアーケード版を含む「3D/G+」のエッセンスを
RISING HIGH PRODUCTIONS、PWL Studioの協力で
London Remixした、
「DigiGloove」シリーズ第2弾。
IN STORE NOW
PCCG-00422
定価¥2,854(税抜¥2,718)
©1982,1984,1995,1996,1997 NAMCO LIMITED
鉄拳 TEKKEN 3 TM
「鉄拳3 Battle Trax」
ナムコの誇る鉄拳サウンドチームのオリジナルアレンジと、
沖山優司、高田宗紀、渡辺等など国内外アーティストの競作で贈る、
新たなる鉄拳3ワールド。
アレンジバージョンなど、多種多彩なサウンドで
全キャラクターテーマをアレンジした、
「DigiGloove」シリーズ第1弾。
IN STORE NOW
PCCG-00416
定価¥2,854(税抜¥2.718)
©1994, 1995,1996,1997 NAMCO LIMITED
ワンダースピリッツのサウンドトラック3作同時発売!!
WONDER SPIRITS
ナムコが誇る往年の名作を
厳選してまとめた
「ナムコクラシックコレクションVol.1」の
サウンドアルバムが待望の登場!!
ナムコクラシックコレクションVol.1
アーケードサウンドトラック010
WSCA00009
定価¥2,243(税抜¥2,136)
発売元：ワンダースピリッツ
販売元：ポニーキャニオン
© NAMCO LIMITED
1·21 WED IN STORE
ゲーム業界を震撼させた史上初の
体感型スノーボードゲーム
「アルペンサーファー」。
そのサウンドアルバムが遂に登場!
アルペンサーファー
アーケードサウンドトラック010
WSCA00010
定価¥2,243(税抜¥2,136)
発売元：ワンダースピリッツ
販売元：ポニーキャニオン
© NAMCO LIMITED
1·21 WED IN STORE
声優ファンを中心に高い人気を誇るゲームソフト
「ウィザーズハーモニー」「ウィザーズハーモニー2」。
その楽曲を余すところなく収録した
サウンドトラックアルバムが2枚組で発売決定!!
1·21 WED IN STORE
ウィザーズハーモニー1&2音楽大全集
定価¥3,670(税抜¥3,495)●CD2枚組
WSCA00011
ウィザーズハーモニー1&2のB.G.M総てに加え、
鏡 魔夜(cv岩男潤子)・ルミナ=ティンカーベル(cv池澤春菜)
が歌唱する「ウィザーズハーモニー2」の
オープニング・エンディングを完全収録!!
さらにボーナストラックとして
鏡 魔夜・ルミナ=ティンカーベルの録り下ろし
スペシャルメッセージも収録!!
発売元：ワンダースピリッツ
発売元：ポニーキャニオン
©1995 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD ©1997 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD
「ゲームミュージック・フェア'98」開催決定!!
ポニーキャニオン、サイトロン、マーベラス、ファーストスマイル、ワンダースピリッツの
5大レーベルが、日頃の感謝をこめて1月21日より「ゲームミュージック・フェア」を共同
開催!! 全国主要レコード店300店にて、5レーベルのゲームミュージック商品を¥3,000
ご購入ごとに1点、各レーベルのキャラクターがデザインされたクリアファイルを進呈!
「ソニック」「マリオカート」「マジンガー伝説」「鉄拳」などの各社イチ押しのキャラクターが
勢揃いしたクリアファイルをGetできるのは先着順!!
毎月のリリース情報がわかる「ゲームミュージックスクエア」http://www.ponycanyon.co.jp/game-m/で開催店を告知中!!

どこまでも深く掘り下げた熱い攻略をお贈りするのが、電撃プレイクエスチョンの使命でございます。これだけのスゴイ攻略は、ほかでは見られません。そのぶん、担当ライターは死んでますが……それはよしとしましょう。

桃太郎電鉄7

前号、前々号と3号に渡って攻略してきた『桃鉄7』。今回は一挙4種類の物件を紹介するぞ。高額な物件が多いので、いい買い物を心がけよう!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

シリーズの過去6作と比べて基本的な部分には変化がないのだが、やはり練り込まれたバランスは絶妙! コマルンがいなくなって農林物件重視の傾向が復活した反面、ギーガボンビーがムチャしてくれたり、かゆいところに手が届く変更や新要素が満載なのだ。これで毎月毎月のロードさえなければ……。（あらまあ小林）

発売中 TBL	▶¥5,800 ▶ハドソン
	▶MC(1ブロック)／MT

高額物件を購入してこそ、正しい日本の社長なのだ!

今回は、観光、商業、工業、水産の4種類の物件データと、イベントに関するマメ知識をお贈りしよう。これまでに紹介してきた食品、農林と比べて高額な物件が多いので、ゲームの序盤ではあまり購入できないかもしれないが、高額な臨時収入が見込めるイベントもあるので、ある程度資金が潤沢になってきたら積極的に購入していきたい。ただ、注意が必要なのは農林物件と違って処分の対象となってしまうこと。持ち金が足りなくて物件を売らなければいけないときは、収益率やイベントの有無に注意して「自分で選んで」処分しよう。また、イベントに関するマメ知識は、前々号に掲載したカード一覧とあわせて活用してもらいたい。基本は物件からの収益だといっても、イベントで手に入る現金も重要な当座の資金になる。イベントの発生条件（特に時期）はしっかりチェックしておこう。

東京周辺は超高価格!



▲東京の周辺は、高額な物件ばかり。といっても、この原宿は唯一の穴場。ここならなんとかゲーム中盤での独占が可能だろう。

最高値はやっぱりコレ!

▼すべての物件中、最高額を誇る岡山の「桃太郎ランド」。その額、なんと400億円！ 購入できるのはいつになることやら……。



桃太郎電鉄7 マメ知識〜イベントの発生条件編〜

ただ運任せでプレイするよりも、イベントの発生条件を把握しておくと資金調達はグンと楽になる。特に発生時期がわかれば、資金の運用がより戦略的にできるはずだ。この表を見て、しっかりチェックしよう。

●有田焼工房：出資の成功率は8分の3。

●F1レース：各ドライバーのオッズと優勝の確率は以下の通り。「しゅまは」と「びるぬぶ」は3.2倍で、確率は32分の10。「きれじ」と「べるがわ」は6.4倍で、確率は32分の5。「うきよ」と「しんじい」は32.0倍で、確率は32分の1。

●おもちゃ工場：成功の程度とそれぞれの発生確率、臨時収入の額は以下の通り。「大成功」は32分の1で出資金の8倍。「成功」は32分の15で出資金の4倍。「失敗」は32分の16で、失敗するとおもちゃ工場は倒産。

●隠し金山：佐渡と甲府にある隠し金山を持っている人が、プラス駅かカード駅、マイナス駅のいずれかに止まると発生する。臨時収入の額は3億円×インフレ率。

●カニ漁船団の収益率の変動：毎回計算が行われ、以下の確率で収益率が決まる。－30%は32分の4、－5%は32分の10、5%は32分の7、20%は32分の6、40%は32分の4、80%は32分の1。

●キングボンビーの「あみだくじ」：社長1人ずつに支払う金額は、サイコロ5個の出目の合計×100万円×インフレ率。

●キングボンビーの「サイコロを当てろ！」：外したときのペナルティは、持っているロボット1体の破壊。

●キングボンビーの「サイコロ5対10」：これに負けると、水産、工業、農林、食品、商業、観光のいずれかの所有物件をすべて捨てられる。

●キングボンビーの「サイコロ10個振り」：振る回数と捨てられる金額は、以下の通り。1～31年目まではサイコロ10個を1回。32～63年目では、2分の1の確率でサイコロ10個を2回振る。64～99年目では、4分の3の確率でサイコロ10個を2回振り、4分の1の確率でサイコロ10個を3回振る。捨てられる金額は、サイコロ10個の出目の合計×年数×年数×10万円。

●キングボンビーの「ハワイ、沖縄へ飛ばす」：ハワイに8分の3、沖縄に8分の5の確率で飛ばされる。

●猿顔石&ドロンコズ：どちらも毎月各プレイヤーのターンごとにマイナス、カード駅で、2分の1の確率で発生する。臨時収入の額は、猿顔石が1200万円×年数、ドロンコズが800万円×年数。発生確率は高いが、どちらも1回のゲーム中に1度しか発生しない。

●鉄道グランプリ：4年目、14年目、24年目、54年目、94年目のそれぞれ4月に発生し、額は、4000万円×年数で計算される。

●ドジラ&ミミラ：ドジラが暴れる都市は、札幌、青森、仙台、千葉、東京、新宿、横浜、新潟、熱海、名古屋、金沢、京都、大阪、高知、広島、博多。ミミラが暴れる都市は弘前、上野、岐阜、富山、大阪、奈良。

●長野オリンピック：毎年計算が行われ、8年目以降の2月にゲーム中1回だけ発生する。発生確率は16分の1。また、オリンピック開催の1年前には、必ず開催予告が入る。臨時収入の額は、以下の通り。【長野】五輪グッズ屋＝3000万円×インフレ率、リンゴ園＝1000万円×インフレ率【軽井沢】五輪グッズ屋＝2500万円×インフレ率、ブティック＝500万円×インフレ率、テニスクラブ＝800万円×インフレ率【白馬】五輪グッズ屋＝2500万円×インフレ率、ホテル＝1000万円×インフレ率、スキー場＝2000万円×インフレ率

●農林物件から小判が出る：以下の物件のどれかを持っている人がいると、発生する可能性がある。熊本：タマネギ畑、スイカ畑、あまなつ畑。宮崎：カボチャ畑、トマト畑、ピーマン畑。鹿児島：ダイコン畑、サツマイモ畑。上記物件から1つがランダムに選ばれて、その物件から小判が発見される。そして、その物件を所有している人に臨時収入が入る。臨時収入の額は、3億6000万円×インフレ率。

●貧乏神が買ってくるカード：プレイ年数によって、買ってくるカードの種類が変化する。どのカードを買ってくるかはプレイ年数によって、以下のカードからランダムで買って来る。1～7年目：急行、特急、うたかたの夢、徳政令、刀狩り、もしかしたら、めちゃぶつけ、メイクドラマ。8～15年目：急行、特急、新幹線、ぶっとび、徳政令、おはらい、おまもり、もしかしたら。16～31年目：急行、特急、新幹線、徳政令、刀狩り、福引き、おはらい、メイクドラマ。32～63年目：特急、新幹線、のぞみ、徳政令、豪速球、カメレオン、ボンビラス、大逆転。64～99年目：特急、新幹線、徳政令、ぱろぷんて、豪速球、カメレオン、ボンビラス、銀河鉄道。

●豊作・凶作：農林物件の水田を持っている人がいると、毎年9月に発生する。豊作か凶作かの確率は、2分の1。影響を受ける都市の選出確率、臨時収入（被害）の額は、以下の通り。豊作の場合：弘前が32分の1、秋田が32分の1、新潟が32分の14、弘前と秋田のセットが32分の2、秋田と新潟のセットが32分の8、弘前と新潟のセットが32分の5、弘前と秋田と新潟のセットが32分の1。以上の都市の水田を所有している社長全員に、臨時収入。臨時収入の額は、200万円×インフレ率×水田の件数。凶作の場合：弘前が32分の8、秋田が32分の12、新潟が32分の1、弘前と秋田のセットが32分の3、秋田と新潟のセットが32分の2、弘前と新潟のセットが32分の1、弘前と秋田と新潟のセットが32分の5。以上の都市の水田を所有している社長全員に被害が及ぶ。被害額は、400万円×インフレ率×水田の件数。

ポイント Q&A

Q：ところで、上のマメ知識に何度も登場する「インフレ率」ってなんですか？
A：簡単にいえば、『桃鉄』のプレイ年数が長くなるにつれて、目的地到着時の援助金や＋－の駅でもらえたり取られたりする金額が変わっていく、その掛け率のことだ。インフレ率のアップの仕方は、1年目の金額を「1」と考えて、毎年その「1」に対して0.2ずつ加算されていく。これをパーセンテージに直せば、（次頁に続く）

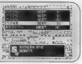
観光 ハワイなどのリゾート地に多い

地方名産のおみやげや名物料理などを扱っている比較的安い物件と、温泉やスキー場、リゾートホテルのような高額の物件の2種類に分けられる。なお各地にあるプロ野球チームもこのジャンルに含まれるのだ。



商業 ビルや建造物など高額な不動産が主体

地方のお土産物屋関係は非常に手ごろなお値段なのだが、東京（と、その周辺）の商業物件は、軒並み高額。ゲーム中盤以降の獲得合戦はし烈を極めるので、目的地よりもこっちをめざす場合があるかも。



各物件のポイントはココ!

観光 商業 工業 水産

食品、農林物件と比べて、観光、商業、工業、水産の各物件は価格の高いものが多い。序盤は手が出ないかもしれないが、イトーヨーカードやクレジットカードを使えば購入できる場合があるかもしれない。自分が所有している物件と以下の表をチェックして、独占できるようなら、序盤から買っていこう。また、繰り返しになるが物件を処分しなければいけないときは、くれぐれも自分で選んで処分するように。

観光物件

物件名	金額	収益率	臨収
熱海(あたみ)			中部地方
物件名	金額	収益率	臨収
温泉	3億円	1%	
温泉	3億円	1%	
温泉	3億円	1%	
温泉	3億円	1%	
日本旅館	10億円	1%	
日本旅館	10億円	1%	
有田(ありた)			九州地方
物件名	金額	収益率	臨収
セラミックパーク	5億円	1%	
上野(うえの)			関東地方
物件名	金額	収益率	臨収
動物園	30億円	1%	×
ホテル	32億円	2%	×
美術館	50億円	1%	×
宇和島(うわじま)			四国地方
物件名	金額	収益率	臨収
闘牛場	1億円	1%	
大阪(おおさか)			近畿地方
物件名	金額	収益率	臨収
水族館	5億円	??%	
プロ野球チーム	20億円	-20%	△
岡山(おかやま)			中国地方
物件名	金額	収益率	臨収
桃太郎ランド	400億円	8%	
沖縄(おきなわ)			九州地方
物件名	金額	収益率	臨収
リゾートホテル	5億円	5%	
リゾートホテル	5億円	5%	
小樽(おたる)			北海道地方
物件名	金額	収益率	臨収
オルゴール館	1億円	2%	
ガラス工房	1億円	2%	
タレント記念館	5億円	5%	
軽井沢(かるいざわ)			中部地方
物件名	金額	収益率	臨収
五輪グッズ屋	1000万円	100%	○
テニスクラブ	5億円	1%	○
テニスクラブ	5億円	1%	○
清里(きよさと)			中部地方
物件名	金額	収益率	臨収
ペンション	5000万円	10%	
ペンション	5000万円	10%	
グアム(ぐあむ)			海外
物件名	金額	収益率	臨収
リゾートホテル	10億円	10%	
リゾートホテル	10億円	10%	
リゾートホテル	10億円	10%	
神戸(こうべ)			近畿地方
物件名	金額	収益率	臨収
プロ野球チーム	10億円	5%	△
ホテル	20億円	2%	
小淵沢(こぶちざわ)			中部地方
物件名	金額	収益率	臨収
ペンション	5000万円	10%	
ペンション	5000万円	10%	
サイパン(さいぱん)			海外
物件名	金額	収益率	臨収
リゾートホテル	10億円	5%	
リゾートホテル	10億円	5%	
佐世保(させぼ)			九州地方
物件名	金額	収益率	臨収
ヨーロッパ村	20億円	1%	
ハウスヨーロッパ	80億円	5%	
渋谷(しぶや)			関東地方
物件名	金額	収益率	臨収
プリクラ屋	3000万円	50%	
プリクラ屋	3000万円	50%	
白浜(しらはま)			近畿地方
物件名	金額	収益率	臨収
露天風呂	1億円	10%	
日本旅館	10億円	1%	
日本旅館	10億円	1%	
ホテル	20億円	1%	
ホテル	20億円	1%	
新宿(しんじゅく)			関東地方
物件名	金額	収益率	臨収
映画館	10億円	1%	
東京(とうきょう)			関東地方
物件名	金額	収益率	臨収
プロ野球チーム	50億円	1%	△×
ドームスタジアム	100億円	1%	×
トマム(とまむ)			北海道地方
物件名	金額	収益率	臨収
ゴルフ場	10億円	1%	
ゴルフ場	10億円	1%	
スキー場	20億円	3%	○
スキー場	20億円	3%	○
スキー場	20億円	3%	○
長野(ながの)			中部地方
物件名	金額	収益率	臨収
五輪グッズ屋	1000万円	100%	○
五輪グッズ屋	1000万円	100%	○
長浜(ながはま)			近畿地方
物件名	金額	収益率	臨収
オルゴール館	1億円	2%	
ガラス工房	2億円	4%	
名古屋(なごや)			中部地方
物件名	金額	収益率	臨収
プロ野球チーム	15億円	1%	△
那須(なす)			関東地方
物件名	金額	収益率	臨収
温泉	1億円	1%	
ゴルフ場	10億円	1%	
ゴルフ場	10億円	1%	
奈良(なら)			近畿地方
物件名	金額	収益率	臨収
シカせんべい屋	1000万円	50%	
シカせんべい屋	1000万円	50%	
ニセコ(にせこ)			北海道地方
物件名	金額	収益率	臨収
スキー場	10億円	3%	○
スキー場	10億円	3%	○
スキー場	10億円	3%	○
スキー場	10億円	3%	○
スキー場	10億円	3%	
登別(のぼりべつ)			北海道地方
物件名	金額	収益率	臨収
クマ牧場	5000万円	20%	
温泉	1億円	1%	
温泉	1億円	1%	
温泉	1億円	1%	
温泉	1億円	1%	
博多(はかた)			九州地方
物件名	金額	収益率	臨収
プロ野球チーム	10億円	2%	△
カナリヤシティ	100億円	10%	
白馬(はくば)			中部地方
物件名	金額	収益率	臨収
五輪グッズ屋	1000万円	100%	
ホテル	5億円	1%	○
ホテル	5億円	1%	○
スキー場	20億円	3%	○
スキー場	20億円	3%	○
函館(はこだて)			北海道地方
物件名	金額	収益率	臨収
オルゴール館	2億円	2%	
温泉	2億円	2%	
ガラス工房	4億円	2%	
ゴルフ場	10億円	2%	
原宿(はらじゅく)			関東地方
物件名	金額	収益率	臨収
プリクラ屋	3000万円	50%	
プリクラ屋	3000万円	50%	
ハワイ(はわい)			海外
物件名	金額	収益率	臨収
リゾートホテル	20億円	10%	
リゾートホテル	20億円	10%	
広島(ひろしま)			中国地方
物件名	金額	収益率	臨収
プロ野球チーム	5億円	1%	△
富良野(ふらの)			北海道地方
物件名	金額	収益率	臨収
スキー場	20億円	5%	
別府(べっぷ)			九州地方
物件名	金額	収益率	臨収
温泉	5億円	5%	
温泉	5億円	5%	
温泉	5億円	5%	
温泉	5億円	5%	
温泉	5億円	5%	
ホテル	20億円	2%	
ホテル	20億円	2%	
ホテル	20億円	2%	
幕張(まくはり)			関東地方
物件名	金額	収益率	臨収
東京ネズミーランド	100億円	10%	
松本(まつもと)			中部地方
物件名	金額	収益率	臨収
温泉	1億円	1%	
温泉	1億円	1%	
松山(まつやま)			四国地方
物件名	金額	収益率	臨収
日本旅館	5億円	1%	
水戸(みと)			関東地方
物件名	金額	収益率	臨収
紅梅公園	10億円	1%	
宮崎(みやざき)			九州地方
物件名	金額	収益率	臨収
シードーム	32億円	1%	△
夕張(ゆうばり)			北海道地方
物件名	金額	収益率	臨収
石炭ミュージアム	1億円	1%	
湯沢(ゆざわ)			中部地方
物件名	金額	収益率	臨収
リゾートホテル	10億円	1%	
リゾートホテル	10億円	1%	
スキー場	20億円	2%	
スキー場	20億円	2%	
スキー場	20億円	2%	
湯布院(ゆふいん)			九州地方
物件名	金額	収益率	臨収
日本旅館	1億円	5%	
日本旅館	1億円	5%	
日本旅館	1億円	5%	
日本旅館	1億円	5%	
日本旅館	1億円	5%	
横浜(よこはま)			関東地方
物件名	金額	収益率	臨収
プロ野球チーム	20億円	2%	△×

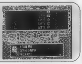
※「臨収」（臨時収入）の欄の「○」は必ず臨時収入の得られるイベントのある物件、「△」は結果次第で収入が得られるか損害が出るかが変わるイベントのある物件、「×」は必ず損害が出るイベントのある物件を指しています。記号が2つある場合は、どちらのイベントもある物件です。

ポイント Q&A

（前頁より）1年目が100%、2年目が120%、3年目が 40%……10年目で280%というふうに上がっていくのだ。具体的に言えば、ミニボンビーがねだるおこづかいの金額が1年目は100万円、2年目は120万円、3年目は140万円……10年目が280万円という計算になる。注意してほしいのは、1年目のパーセンテージの加算であって、各年の20%アップではないということ。3年目は1年目の値に対して140%であって、144%ではないのだ。

工業　安定しないものもあり、博打色が濃い

購入しやすい物件でも１億円以上という工業物件。10億円単位の物件がざらなのだ。集中して存在することが少なく、物件駅に１つだけあって買い占めを阻むことが多いぞ。隠し金山などもこの分類なのだ。



水産　高額なりに、収益もケタ違いに高い

海産物を扱う物件といえば、やはり北海道に集中している。価格も安すぎず高すぎずといったものが多いが、億単位のものも少なくはない。ただ、最高でも５億円なので、早め早めに押さえておきたいところだ。



ホテル	20億円	1%	×
ホテル	20億円	1%	×
ランドセルタワー	100億円	5%	×

商業物件

網走(あばしり)			北海道地方
物件名	金額	収益率	臨収
木彫り熊屋	1000万円	20%	
木彫り熊屋	1000万円	20%	
有田(ありた)			**九州地方**
物件名	金額	収益率	臨収
有田焼き物屋	1000万円	50%	
有田焼き物屋	1000万円	50%	
有田焼き物屋	1000万円	50%	
有田焼工房	2億円	1%	○
上野(うえの)			**関東地方**
物件名	金額	収益率	臨収
デパート	20億円	2%	×
デパート	20億円	2%	×
金沢(かなざわ)			**中部地方**
物件名	金額	収益率	臨収
九谷焼き物屋	1億円	1%	
九谷焼き物屋	1億円	1%	
加賀ゆうぜん屋	3億円	2%	
軽井沢(かるいざわ)			**中部地方**
物件名	金額	収益率	臨収
ブティック	1億円	1%	
ブティック	1億円	1%	）
岐阜(ぎふ)			**中部地方**
物件名	金額	収益率	臨収
ちょうちん屋	5000万円	20%	
ちょうちん屋	5000万円	20%	
倉敷(くらしき)			**中国地方**
物件名	金額	収益率	臨収
桃太郎グッズ屋	1000万円	100%	
桃太郎グッズ屋	1000万円	100%	
桃太郎グッズ屋	1000万円	100%	
民芸品屋	1000万円	50%	
民芸品屋	1000万円	50%	
甲府(こうふ)			**中部地方**
物件名	金額	収益率	臨収
宝石工場	20億円	2%	
佐渡(さど)			**中部地方**
物件名	金額	収益率	臨収
たらい舟屋	2000万円	80%	
たらい舟屋	2000万円	80%	
たらい舟屋	2000万円	80%	
渋谷(しぶや)			**関東地方**
物件名	金額	収益率	臨収
カラオケ屋	5000万円	50%	
カラオケ屋	5000万円	50%	
ファッションデパート	50億円	5%	
新宿(しんじゅく)			**関東地方**
物件名	金額	収益率	臨収
ゲームセンター	5億円	5%	
ゲームセンター	5億円	5%	
大型カメラ店	20億円	5%	
大型カメラ店	20億円	5%	
デパート	40億円	2%	
デパート	40億円	2%	
新南口駅デパート	50億円	10%	
高山(たかやま)			**中部地方**
物件名	金額	収益率	臨収
さるぼぼグッズ屋	1000万円	80%	
民芸家具屋	5000万円	20%	
東京(とうきょう)			**関東地方**
物件名	金額	収益率	臨収
新本社ビル	5億円	20%	×
貸しビル	10億円	10%	×
貸しビル	10億円	10%	×
東京ビッグファイト	150億円	5%	×
テレビ局	200億円	5%	×
長浜(ながはま)			**近畿地方**
物件名	金額	収益率	臨収
ひょうたん屋	5000万円	20%	
奈良(なら)			**近畿地方**
物件名	金額	収益率	臨収
書道道具屋	5000万円	20%	
書道道具屋	5000万円	20%	
萩(はぎ)			**中国地方**
物件名	金額	収益率	臨収
萩焼き物屋	5000万円	20%	
萩焼き物屋	5000万円	20%	
萩焼き物屋	5000万円	20%	
原宿(はらじゅく)			**関東地方**
物件名	金額	収益率	臨収
スニーカー屋	1億円	5%	
タレントショップ	1億円	10%	
レコード会社	3億円	2%	△
ハワイ(はわい)			**海外**
物件名	金額	収益率	臨収
アロハシャツ屋	1000万円	100%	
アロハシャツ屋	1000万円	100%	
免税店	3000万円	100%	
幕張(まくはり)			**関東地方**
物件名	金額	収益率	臨収
イベント会場	50億円	5%	
イベント会場	50億円	5%	
イベント会場	50億円	5%	
イベント会場	50億円	5%	

工業物件

旭川(あさひかわ)			北海道地方
物件名	金額	収益率	臨収
パルプ工場	10億円	1%	
パルプ工場	10億円	1%	
金沢(かなざわ)			**中部地方**
物件名	金額	収益率	臨収
金ぱく工場	2億円	5%	
金ぱく工場	2億円	5%	
金ぱく工場	2億円	5%	
木曽(きそ)			**中部地方**
物件名	金額	収益率	臨収
材木工場	1億円	1%	
材木工場	1億円	1%	
岐阜(ぎふ)			**中部地方**
物件名	金額	収益率	臨収
せんい工場	5億円	1%	
釧路(くしろ)			**北海道地方**
物件名	金額	収益率	臨収
パルプ工場	10億円	1%	
パルプ工場	10億円	1%	
甲府(こうふ)			**中部地方**
物件名	金額	収益率	臨収
隠し金山	2億円	-20%	○
佐渡(さど)			**中部地方**
物件名	金額	収益率	臨収
隠し金山	3億円	20%	
隠し金山	3億円	-20%	○
静岡(しずおか)			**中部地方**
物件名	金額	収益率	臨収
おもちゃ工場	1億円	10%	△
仙台(せんだい)			**東北地方**
物件名	金額	収益率	臨収
たんす工場	3億円	1%	
石油工場	32億円	1%	
千葉(ちば)			**関東地方**
物件名	金額	収益率	臨収
製鉄所	20億円	1%	×
製鉄所	20億円	1%	×
製鉄所	20億円	1%	×
コンビナート	20億円	2%	×
コンビナート	20億円	2%	×
富山(とやま)			**中部地方**
物件名	金額	収益率	臨収
バット工場	5億円	1%	
名古屋(なごや)			**中部地方**
物件名	金額	収益率	臨収
自動車工場	60億円	2%	
浜松(はままつ)			**中部地方**
物件名	金額	収益率	臨収
楽器工場	20億円	2%	
車輌工場	30億円	5%	
バイク工場	40億円	2%	
広島(ひろしま)			**中国地方**
物件名	金額	収益率	臨収
自動車工場	32億円	1%	
横浜(よこはま)			**関東地方**
物件名	金額	収益率	臨収
自動車工場	40億円	1%	×

水産物件

明石(あかし)			近畿地方
物件名	価格	収益率	臨収
魚市場	5000万円	20%	
熱海(あたみ)			**中部地方**
物件名	価格	収益率	臨収
アジのひらき屋	1000万円	50%	
アジのひらき屋	1000万円	50%	
伊勢(いせ)			**近畿地方**
物件名	価格	収益率	臨収
真珠工場	1億円	2%	
襟裳(えりも)			**北海道地方**
物件名	価格	収益率	臨収
シャケ加工工場	5000万円	20%	
シャケ加工工場	5000万円	20%	
こんぶ工場	5000万円	20%	
こんぶ工場	5000万円	20%	
長万部(おしゃまんべ)			**北海道地方**
物件名	価格	収益率	臨収
カニ市場	1億円	5%	
カニ市場	1億円	5%	
カニ市場	1億円	5%	
釧路(くしろ)			**北海道地方**
物件名	価格	収益率	臨収
魚市場	1億円	1%	
魚市場	1億円	1%	
カニ漁船団	5億円	??%	△
カニ漁船団	5億円	??%	△
高知(こうち)			**四国地方**
物件名	価格	収益率	臨収
カツオぶし工場	1億円	2%	
札幌(さっぽろ)			**北海道地方**
物件名	価格	収益率	臨収
魚市場	1億円	1%	
下関(しものせき)			**中国地方**
物件名	価格	収益率	臨収
魚市場	1億円	2%	
銚子(ちょうし)			**関東地方**
物件名	価格	収益率	臨収
魚市場	1億円	1%	
魚市場	1億円	1%	
敦賀(つるが)			**中部地方**
物件名	価格	収益率	臨収
とろろこんぶ工場	5000万円	20%	
とろろこんぶ工場	5000万円	20%	
魚市場	1億円	2%	
魚市場	1億円	2%	
函館(はこだて)			**北海道地方**
物件名	価格	収益率	臨収
朝市	1億円	1%	
海鮮市場	2億円	10%	
稚内(わっかない)			**北海道地方**
物件名	価格	収益率	臨収
カンヅメ工場	5000万円	20%	
カンヅメ工場	5000万円	20%	
カンヅメ工場	5000万円	20%	
カニ漁船団	3億円	??%	△
カニ漁船団	3億円	??%	△
カニ漁船団	3億円	??%	△

ポイントQ&A

Q：目的地に到着したときに、花火が上がったりするんですけど……？
A：１人の社長が目的地に連続到着した場合、サーチライトと花火の祝福を受けることができる。副賞は、潜水艦、めちゃぶつけ、ブロック、刀狩りの各カードのどれかを、受け取ることができる（確率は４分の１）。ちなみにホールイン・ワン（ぶっとび系のカードで目的地到着）の副賞は、ダイヤモンドカード。かなり差がある。

ブルーブレイカー
〜笑顔の約束〜

ハッピーエンドを迎えるための恋の手ほどきをポイント別に紹介！
いいムードになれなかった女の子とも、これでラブラブ間違いなしだ!!

I'S I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ＲＰＧでありながら、女の子とのラブラブな関係も楽しめるこの作品「冒険には、恋愛なんて必要ない！」と、豪語していた攻略ライター もプレイしてみると、冒険そっちのけで女の子を追っ掛ける始末。はっきり言ってハマります。ＲＰＧと恋愛ＳＬＧを同時に遊びたい、という欲張りなキミにはピッタリの１本だ。（いぐどん）

発売中 RPG	▶¥5,800	▶ヒューマン／ヒューネックス
	▶MC（2ブロック）	

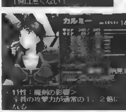
女の子の感情値をアップさせるためのコツを伝授！

本格的ＲＰＧと魅力たっぷりの美少女たちとの恋愛ＳＬＧが、みごとにドッキングした『ブルーブレイカー』。このゲームの醍醐味は、なんといってもカワイイ女の子との熱いロマンスをエンジョイすることだ。しかし、なかなか目当ての女の子とハッピーエンドを迎えられない人も多いはず。そこで、女の子のハートを射止めるための秘訣を伝授！　「ギルド」、「戦闘」、「プレゼント」の３つのポイントに分けて徹底攻略していく。さらに、ついに明らかになった隠しキャラの出現条件＆仲間にする方法も公開するぞ。これさえバッチリ読めば、登場する全員の美少女たちを完全攻略することも夢じゃないぜ!!

▶「あの子もいいし、この子も」なんて、優柔不断な態度は×。ターゲットの子は序盤で決めておこう。



◀会話中に表示される選択肢。よけたものを選ぶと嫌われるぞ



好きな子を射止めるための8カ条【ギルド編】

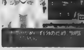
1	ギルドで会話をすることで、イベントが発生する場合がある。イベントが起こると感情値はよがるぞ。お目当ての女の子には何度も話しかけて、できるだけたくさんのイベントを発生させ、感情値アップを目指そう。
2	女の子同士には相性があり、相性がいいキャラ同士なら通常よりも気合が入る。一番いい相性の組み合わせは、カルミーとヤーム、サージュとマヤ、ターナとハミュン、アーシャはターナかハミュン、ナルターはカルミーかサージュだ。
3	どんな方法でも女の子がパーティに加われば、その子の感情値はアップするぞ。なるべく、お気に入りの子とパーティを組んでいこう。
4	パーティ編成のときは好きな女の子を誘おう。もし、断られても感情値は上がるぞ。
5	パーティからキャラをはずすと感情値は下がる。キャラの組み替えは必要最低限に。
6	ギルドから出るときに行われる自動パーティ編成は、主人公が誘ったときよりも感情値の上がりが少ない。さらに、ターゲットの女の子がパーティに入らない場合や相性もある。絶対にパーティ編成は、プレイヤー自身で行っていこう。
7	女の子からのプレゼントは、必ずもらうこと。なぜなら、プレゼントを装備してパーティ編成を行うと、もらった女の子の感情値がアップするからだ。なお、感情値はパーティ編成するたびに上がっていくので、常にプレゼント品を装備するよう心掛けよう。
8	女の子の感情値は、日数が経つごとに少しずつ下がっていくのだが、登場する女の子の人数が増えると感情値の下がりが少なくなる。特定の子だけを登場させるのではなく、なるべく多くの女の子を登場させるといいだろう。

好きな子を射止めるための7カ条【戦闘編】

1	感情値が低いときは、できるだけ指示を与えないように。逆に感情値が高くなってきたら、指示をこまめに。通常より感情値が上がりやすいぞ。
2	戦闘内の感情値の変化は、最初の指示で決まる。つまり、何度指示をしても変化する感情値は同じ。１番最初に出す指示には、細心の注意を払う必要がある。
3	逃走、気絶、そして全滅は、感情値が大幅にダウンするぞ。絶対に避けよう！
4	パーティに女の子が２人いる状態でケインが奇数レベルになると、妖精が現れる。妖精に好きな子の名前を答えれば、手軽に感情値を上げられるぞ。
5	連戦し続けると戦闘限界（疲労）になって感情値が下がる。長いダンジョンなどの前には、ちゃんと休息をとってから挑むようにしよう。
6	戦闘限界の状態でギルドに戻ると、さらに感情値が下がってしまう。２回の感情値ダウンは痛いので、戦闘限界が近くなったらギルドへ直行！　その目安は、感情や守護日で多少変わってくるものの、だいたい戦闘10回ぐらいまでと覚えておこう。
7	イベントなどの特殊な場合を除いて、ギルドを出て道に入ってから戦闘を行わずに再びギルドに帰ると、連れていた女の子の感情値が下がる。すぐギルドに戻る必要があっても、道まで来ていたら、最低でも１度は戦闘してからギルドへ戻ること。

隠しキャラを仲間にする条件を公開！

ゲーム中に、登場するものの最初のプレイでは仲間にすることのできなかった「ワイズ」や、魔王四天王の「ラミーユ」。そして、謎の隠しキャラ「レッカ」。ＦＸ版やＳＳ版同様に、ＰＳ版でも条件さえ満たしていれば、彼女たちとパーティを組むことができる。もちろん、彼女たちだけのオリジナルイベントや、エンディングも用意されているぞ。各キャラの登場条件については、右にまとめてあるので、そちらを参考にしてほしい。『ブルーブレイカー』を極めたいのなら、この３人の隠れキャラを１度はパーティに入れてプレイしたいところだ。



◀１度のプレイでは、隠しキャラ全員に会えない　最低でも３回クリアしなければならないのだ

■ワイズ

まずは、誰でもいいからクリアしよう。そのデータでゲームをスタートすれば、彼女が登場する。ケインがレベル10以上になったときに、ギルドに行くと力試しを挑んでくる。それに勝った後に話しかければ、仲間にすることが可能となる。

■ラミーユ

出現方法は、ワイズでクリアしてエンディングを見ること。そのクリアデータを使ってプレイするとラミーユが登場する。仲間にするには、彼女との戦闘に１度も負けないで勝ち抜くこと。そして、再開時に、すべての会話を聞けばＯＫ。

■レッカ

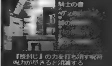
ゲーム中には、まったく登場しなかった隠しキャラ「レッカ」。彼女を仲間にするには、ラミーユのクリアデータが必要。レッカは、ゲームをプレイしていれば、勝手に空から登場（？）するので、会話するだけで仲間にすることができるぞ。

プレゼントで女の子の感情値をアップさせよう!!

女の子の感情値をてっとり早く上げられるプレゼント。他の子の行動などに影響されずに、特定の女の子の感情値だけをアップできるので非常に重宝する。しかし、実際にプレゼントしてみるまでは、どう感情値が変化するかわからない。その上、同じアイテムでも渡すキャラによって感情値の変化の仕方が異なってくる。そこで、プレゼント可能な全163種類のアイテムについて、各キャラの感情値の変化を右ページにまとめたぞ。表内では、プレゼントによる感情値の変化を９段階に分けて表記。基本となる数字を３として、それより小さければ感情値ダウン、逆に大きければ感情値アップとなっている。つまり、４以上の数字であれば、確実に感情度がアップするのだ。詳しいことは、表にまとめたので、アイテムのランクを見分ける簡単なポイントとともに参考にしてほしい。

プレゼントのコツ

基本的には、キャラの属性に合ったアイテムをプレゼントすれば問題ない。女の子の属性は、ギルドでの会話が進むと、女の子が教えてくれるぞ。属性を持ったアイテムは、「光〜」といった具合に名前の頭に属性名がつくので、女の子の属性と同じ名称がつくアイテムを渡していこう。特に「魔石」と呼ばれるアイテムは、見つけるのが困難だが、かなりの感情値アップが期待できるぞ。しかし、対極にある属性のアイテムをプレゼントすると、「魔石」であっても大幅に感情値が下がってしまうので注意が必要だ。



◀属性のほかに、女の子の個性に合ったものもクト、もちろん、相手の性格や好みを考えてプレゼントしないと、逆効果になってしまうぞ！

ランク	アイテムの基本的な効果
0	女の子からプレゼントされたアイテムを、もらった女の子に返す。（減少　大）
1	プレゼントに適さないものや対極の属性の魔石。女性側は受け取らない。（減少　中）
2	属性、個性の合わないアイテム。（減少　小）
3	ギルドで購入したもの。（変化なし）
4	宝箱などで入手したもので、他の基本条件に当てはまらないアイテム。（増加　最小）
5	属性、個性の合ったアイテム。（増加　小）
6	５以上に属性、個性が合ったアイテム。（増加　中）
7	属性が異なるが、対極ではない魔石。（増加　大）
8	属性の合った魔石。（増加　最大）

ポイント Q&A

Q：６つある属性には、対極するものがあると聞いたのですが、具体的にどのような関係になっているのかを教えてください。
A：属性は、光と闇、火と水、土と風がそれぞれ対極をなす存在となっています。また、この世界の１週間は、６つの属性の日と無の日で構成されており、属性が一致する日は技の威力が増し、対極の属性の日なら技は弱まります。属性の関係は、さまざまな要素に絡んでいるので、しっかり把握したうえでプレイしてください。

50音順アイテムによる感情値の変化表

プレイ中にプレゼントできないものを除いた全163種類のアイテムによる、プレゼントの効果を一挙掲載。左ページのランク別の効果を参照してキャラにあったプレゼントをしよう。

アイテム名	アーシャ	ルミー	サーシュ	ターナ	ナルター	ハミュン	マヤ	ヤーム
アースの守り	3	3	3	4	3	3	4	1
悪魔の風	1	1	1	1	1	1	1	1
悪魔の独り言	1	1	1	1	1	1	1	1
アネットの花	4	4	4	3	4	4	4	4
怪しい香水	1	1	1	1	1	1	1	1
嵐のブーツ	2	3	2	3	3	2	2	3
暗黒石	1	3	3	3	3	3	3	3
偽りのペルソナ	1	1	1	1	1	1	1	1
奥義書	4	4	4	3	4	4	3	3
王家のあかし	3	3	1	4	4	3	0	4
大人の口紅	3	3	5	5	3	5	3	3
乙女のブーケ	5	5	4	4	3	4	5	5
オルゴール	4	4	4	4	4	4	6	4
火山岩	3	3	3	3	3	1	3	3
風の腕輪	3	3	3	2	3	3	2	4
風のクレスト	3	3	3	1	3	3	1	4
風のブーツ	3	3	3	3	3	3	3	3
風の魔石	7	7	7	1	7	7	1	8
金になる木	3	3	3	3	3	3	3	5
神の聖印	0	3	3	3	4	3	3	3
漢のギブス	4	4	3	4	4	4	6	3
漢の勲章	3	4	3	3	4	3	4	3
漢の鉄下駄	1	4	3	1	3	3	4	1
吸収の腕輪	3	3	3	3	3	3	3	3
虚無の腕輪	3	3	0	3	3	3	3	3
金の羽飾り	3	4	3	4	4	3	3	3
吟遊詩人の本	1	3	2	1	6	1	2	2
クーマサイン	4	3	1	3	2	6	4	4
黒い入国手形	1	1	2	1	2	1	1	1
契約のサークレット	3	3	3	3	3	3	3	3
月刊呪術	3	4	6	4	3	4	4	4
賢者の石	5	3	3	3	3	3	3	3
眩の解呪符	3	3	3	3	3	3	3	3
剣の秘伝書	3	4	4	3	4	3	3	4
幸運のタリスマン	3	3	3	3	3	3	3	3
鋼鉄鉱石	3	3	3	2	3	3	1	3
ゴーレム材料	3	3	3	3	3	4	3	3
古代の呪符	3	1	3	3	3	3	3	3
理の書	3	3	3	3	3	3	3	3
財宝の地図	3	4	3	3	4	3	3	6
シーブス・アンクレット	3	3	3	3	3	3	3	6
疾風の腕輪	3	3	3	3	3	3	3	4
守護者の薬	3	3	3	3	3	3	3	3
守護者の像	4	4	4	4	5	4	4	4
守護者の涙	3	3	3	3	3	3	3	3
守護者の秘薬	3	3	3	3	3	3	3	3
守護者の魔石	7	7	7	7	7	7	7	7
印のない地図	4	4	4	4	4	4	4	4
神殿の護符	3	3	3	3	3	3	3	3
真・魔導書	3	2	4	2	3	6	2	2
水晶の櫛	3	4	3	5	1	3	4	3
水龍の牙	3	2	3	3	3	5	3	3
鈴の首飾り	2	2	2	2	3	2	2	2
スタミナ・ドリンク	3	3	3	3	3	3	3	3
スライムの角	3	6	1	3	3	3	3	4
聖者の指輪	3	3	3	4	4	3	3	3
精書全50巻	6	4	3	4	4	4	4	4
聖なる首飾り	4	4	4	4	4	4	4	4
聖なる香水	3	3	3	3	3	3	3	3
聖なる尻尾	4	4	4	4	4	4	4	4
聖なる刃	4	4	4	4	4	4	3	3
生命のクリスタル	3	3	3	4	2	3	3	4
精霊水	3	3	3	3	3	3	3	3
精霊石	3	3	3	3	3	3	3	3
精霊石の破片	3	3	3	3	3	3	3	3
精霊の腕輪	4	3	4	4	4	6	3	3
精霊の護符	3	3	3	3	3	3	3	3
精霊の滴	4	4	4	4	4	4	4	4
精霊の書	3	3	3	3	3	3	3	3
精霊の水晶玉	3	3	3	3	3	3	3	3
精霊の王冠	3	3	3	4	3	3	3	3
精霊の宝珠	3	3	3	3	3	3	3	3
精霊の盆栽	4	4	4	6	4	4	4	3
精霊の指輪	3	3	3	3	3	3	3	3
世界創造の画	4	4	4	3	4	4	4	3
戦士の書	3	3	3	3	3	3	3	1
戦士の印	3	3	3	3	3	3	3	3
戦士の鉢巻き	3	3	3	3	3	3	3	3
大樹の葉	3	3	3	1	3	3	3	3
大樹の実	3	3	3	3	3	3	3	3
退魔の首飾り	4	3	3	3	4	3	3	3
鷹の呪符	3	3	3	3	3	3	3	3
楽しい呪術	3	2	6	4	1	3	3	3
力の指輪	3	4	3	3	4	3	3	3
地の腕輪	3	3	3	4	3	3	4	2
地のクレスト	3	3	3	4	3	3	4	1
地の魔石	7	7	7	8	7	7	8	1
翼のシンボル	3	2	2	3	4	3	3	3
天使の羽根	4	3	2	4	6	3	3	4
伝説の水着	5	4	5	5	5	6	5	5
盗賊の指輪	3	2	3	2	3	3	3	3
トール城地図	3	4	3	3	4	3	3	1
虹色の女神像	3	4	3	3	3	3	3	4
偽者の鎌	2	2	3	2	4	2	2	3
ハイポーション	3	3	3	3	3	3	3	3
白刃の守り	4	0	4	4	4	5	5	1
縛の解呪符	3	3	3	3	3	3	3	3
薔薇の紋章	4	4	4	4	4	4	4	4
光の腕輪	4	3	2	3	4	3	4	3
光のクレスト	4	3	1	3	4	3	3	3
光の首飾り	1	4	4	1	0	1	4	4
光の魔石	8	7	1	7	8	7	7	7
火の腕輪	3	4	3	3	3	2	3	3
火のクレスト	3	4	3	3	3	1	3	3
火の魔石	7	8	7	7	7	1	7	7
風神の護符	3	4	3	3	3	3	4	0
封の解呪符	3	3	3	3	3	3	3	3
不思議な財布	3	4	4	3	4	3	4	5
浮遊石	3	3	3	3	1	3	3	3
フルート・オブ・エルフ	3	2	3	3	3	4	4	2
ヘヴィメタルプレート	3	3	3	3	3	3	3	2
ポーション	3	3	3	3	3	3	3	3
炎の宝玉	3	4	3	1	3	1	3	3
魔眼石	2	3	4	3	4	3	3	3
魔鏡のアミュレット	3	3	3	3	3	3	3	3
呪いの書	3	3	3	3	3	3	3	3
魔獣の腕輪	3	3	3	3	3	3	3	3
魔獣の牙	3	3	4	3	4	3	3	3
魔獣の爪	3	3	3	3	3	3	3	3
魔術大百科	3	3	3	3	3	3	3	3
魔族のアミュレット	2	3	3	3	2	3	3	3
魔族の腕輪	1	1	4	1	1	1	4	5
魔族の首飾り	1	3	2	2	3	2	2	2
魔の秘伝書	4	4	4	4	4	3	4	4
魔法の巻き物	3	3	3	3	3	3	3	3
守りの指輪	3	3	3	3	3	3	3	3
水の腕輪	3	2	3	3	3	4	3	3
水のお守り	4	3	4	1	1	0	3	4
水のクレスト	3	1	3	3	3	4	3	3
水の魔石	7	1	7	7	7	8	7	7
ミスリル砥石	4	6	4	4	4	3	4	4
ミドルポーション	3	3	3	3	3	3	3	3
三柱の鏡	5	1	1	1	5	5	1	5
三柱の宝珠	1	5	5	5	1	1	5	1
女神の指輪	6	4	3	4	1	3	3	3
メンバーズ・カード	4	4	4	4	4	4	4	6
闇の腕輪	2	3	3	2	2	3	3	3
闇のクレスト	1	3	4	3	1	3	3	3
闇の魔石	1	7	8	7	1	7	7	7
闇の密書	1	1	2	1	2	1	1	1
勇者のバッチ	5	5	5	5	5	5	5	5
夢のティアラ	4	3	3	5	3	4	4	3
溶岩の像	4	6	4	4	4	3	4	3
妖精の赤い靴	4	4	4	3	4	4	4	4
妖精の腕輪	3	3	3	3	3	3	3	3
妖精の風	3	3	3	3	3	3	3	3
妖精の髪飾り	4	3	3	6	3	3	3	4
妖精の書	3	3	3	3	3	3	3	3
妖精の手鏡	3	2	2	6	2	3	2	2
妖精の人形	1	1	1	5	1	1	1	1
妖精の独り言	3	3	3	3	3	3	3	3
妖精の指輪	4	3	1	0	3	2	3	3
予言の書	5	5	5	5	6	5	5	5
黄泉の石	3	3	3	3	3	3	3	3
ヨラートの花	3	3	3	3	3	3	3	3
ラブリー・ワッペン	6	6	6	6	6	6	6	0
乱の解呪符	3	3	3	3	3	3	3	3
龍の鱗	3	3	3	3	3	3	3	3
リング・オブ・ロー	4	4	4	3	3	3	6	3
レア・マジックカード	5	4	6	4	5	6	4	5
レアメタル	3	3	3	2	3	3	1	3
レスター・ジュース	3	4	2	3	3	3	3	3
六柱の宝剣	3	3	3	3	5	3	3	3

ブルーブレイカー ～笑顔の約束～

ポイント Q&A

Q：ギルドで扱っているアイテムが変わっているときがあるのですが、なにか法則でもあるんですか？
A：ギルドの商品は、35日ごとに価格や品揃えが変化していきます。また、宝箱の中身も序盤（1～70日)、中盤（71～140日)、終盤（141～210日）で変わります。購入できるアイテムはゲームの終盤になるほど、貴重なものになりますよ。

Blaze&Blade ~Eternal Quest~
ブレイズ&ブレイド ～エターナルクエスト～

まるでT・RPGのように大勢でワイワイ楽しめる『B&B』。
今回は冒険の途中で入手できるアイテムの詳細なデータをお届けするぞ!

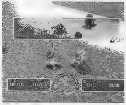
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

多人数プレイができるゲームはおおむね面白いものだが、このゲームの楽しさは、ボードゲームなどのそれとは少々異なる。文字どおり、T・RPG的な楽しみ方ができるのだ。1人プレイが少々さびしいけど、多人数プレイが可能な環境なら、ぜひ試してみてほしい。クラスのバリエーションが多いのもいい感じだしね。(平吉)

発売中	▶¥5,800 ▶T&Eソフト
A・RPG	▶MC(3ブロック)/MT ▶4人同時プレイ可

これで冒険がラクになる! アイテムデータをギューッと大公開!

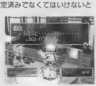
冒険を進めていると、宝箱の中から入手することのできるアイテム。実はこのゲームには、武器や防具を含め、アイテムがおよそ400種類も用意されているのだ! 今回は、それらのアイテムを種類ごとに分け、ゲーム中では知ることのできない情報も含めた詳細データを公開するぞ。これでアイテムの性能を知っておけば、友だちとのアイテムオークションもますます盛り上がろうというものだ。まずはこのデータを見てアイテムの性能を確認し、収集に役立ててもらいたい。



◀敵を倒すと時々出てくる宝箱。LUKが高ければ出現率もアップする

Let's鑑定 正体不明のアイテムはオークションにかけられないぞ

ゲーム本編と同様に(あるいはそれ以上に)盛り上がるアイテムオークション。自分の持っているアイテムを提示して、より高値をつけてくれた人に売るというシステムだが、このオークションにかけるアイテムは鑑定済みでなくてはいけないという条件がある。入手したアイテムの鑑定は酒場の2階、自分たちの部屋のとなりにいる鑑定屋がタダでしてくれるので、クエストが終わったらまず真っ先に訪れて鑑定してもらっておこう。



▶無料で鑑定してくれる親切な鑑定屋。大まかなレア度も教えてくれるのだ。

アイテムデータの見方

以下の表は、名前、価値(オークションの最低価格)から始まり、それぞれの性能、特殊効果を記してある 光(20)とあるのは、それを装備しているキャラの守護属性が光だった場合、武器なら攻撃力、防具なら防御力が+20されるということを表している また、( )内に弱、中、強、最強とあるのは、その効果の強度を表している(弱め、強め、ということ) なお、表中の略称は以下の通り (S):銀製の武器、(M):魔法の武器、AT:攻撃力、DF:防御力、MAT:魔法攻撃力、MDF:魔法防御力、STR:腕力、INT:知力、MIN:精神、AGL:敏捷、CON:体力、POW:魔力、LUK:運勢、火・水・地・風・光・闇・聖・邪:守護属性

剣【ファイター】

ノーマルソード:24:AT+7
ブロードソード:64:AT+12
ロングソード:116:AT+18
バスタードソード 210:AT+25
クレイモア:380:AT+30
シルバーソード(S):456:AT+28
ダマスカスブレード:660:AT+70
フレイムソード(M):672:AT+36、火(10)
ライトニングブレード(M):676:AT+38、風(10)
アイスファルシオン(M):692:AT+34、水(12)
アースサーベル(M):722:AT+32、地(14)
ソルブレード(M):924:AT+44、光(18)
ブラッドソード(M):960:AT+20、邪(10)、敵に与えたダメージの1/8分(最大で16)HPが回復、アンデット系の敵に対して使用するとHPを消費
ドゥームソード(M):970:AT+10、邪(15)、HP6消費でAT+60、HP7以下のときに使用すると呪われる
ダークブレード(M):1140:AT+52、闇(18)
ヴァルムンク(M):1176:AT+68、光(20)、竜属性の敵に対して使用するとAT+70
ガーディアンソード(M):1750:AT+75、DF+20、MDF+20、POW+20
デュランダル:2610:AT+80、25%の確率でノックバック発動
エクスカリバー(M):3294:AT+72、光(25)、魔法生物・悪魔属性の敵に対して使用するとAT+40
レーヴァテイン(M):4124:AT+87、火(25)、6%の確率でブレイズ発動
アンスウェラー(M):6460:AT+60、闇(20)、MP15消費でAT+60
ミストルテイン(M) 9140:AT+110、クリティカル率+5
ケルビムブレード(M):12376:AT+128、火(30)、聖(30)、悪魔属性の敵に対して使用するとAT+60

打撃武器【プリースト】

クラブ:20:AT+5
メイス 68:AT+9
フレイル:118:AT+13
ウォーハンマー:178:AT+19
ポールハンマー:356:AT+28
モーニングスター:468:AT+34
ストライクセプター:506:AT+40、INT+10、クリティカル率+3
プリーステスハンマー:782:AT+24、MDF+12、聖(8)、MIN+15
ホーリーメイス(M):948:AT+46、聖(18)
エルダーメイス(M):1090:AT+50、MAT+5
アンバーメイス 1524:AT+62
ガブリエル(M):2304:AT+62、光(20)、聖(20)、魔法使用時にMATが50%上昇
ジャッジメントメイス(M):3290:AT+70、聖(25)、悪魔属性の敵に対して使用するとAT+30
ウィッシュハンマー(M):4330:AT+65、HPが最大HPの1/4以下のときに使用するとAT+40
トールハンマー(M):8350:AT+95、風(30)、MP8消費でAT+20、巨人属性の敵に対して使用するとAT+40、ドワーフ装備可能

短剣【シーフ】

ダガー:28:AT+5
グラディウス 66:AT+9
ダーク:116:AT+14
マインゴーシュ:230:AT+18、DF+10
キャッツクロウ(M):360:AT+21、8%の確率で呪い攻撃
シルバーダガー(S) 466:AT+19
シーブスダガー:780:AT+26、AGL+10
ゴールデンハルバー(M):1100:AT+36、ゴーゴン・バジリスクに対して使用するとAT+60
ブラックジャック:1110 AT+30、8%の確率でスタン発動
オリハルコンダガー(M):1388:AT+30、POW+10、MINの25%分ATが上昇
ブラッドダーク(M):2312:AT+42、邪(10)、敵に与えたダメージの1/8分(最大で16)HPが回復、アンデット系の敵に対して使用するとHPを消費
ナゲルリング:3310:AT+81、火(20)
ミストダガー(M):3446:AT+72、MDF+22、MIN+5、POW+15
デスシックル(M):6178:AT+20、邪(15)、HPを6消費でAT+60、8%の確率で即死攻撃
ファフニール(M):8332:AT+92、邪(20)、8%の確率でMPを16消費し石化攻撃
ドミニオンダガー(M):10350:AT+101、光(25)、聖(25)、悪魔・不死属性の敵に対して使用するとAT+60

杖【ウィザード】

ウッドスタッフ 24 AT+5、MAT+2
ホーンドスタッフ:160:AT+14、MAT+6
アイアンスタッフ:214:AT+12、MAT+1、AGL-4
ファインスタッフ:238:AT+16、MAT+3
ウィザードスタッフ:538:AT+24、MAT+8、STR+2、INT+5、MIN+3、AGL+4、CON+1、POW+12
ルーンスタッフ(M):948:AT+29、MAT+15、POW+30
ミスリルスタッフ(S):1048:AT+36、MAT+6
クリスタルスタッフ:1912:AT+80、MAT+12、POW+60、クリティカル率+4
イビルスタッフ 1968:AT+43、MAT+21、邪(8)、POW+12
ムーンスタッフ(M):3282:AT+58、MAT+18、闇(15)
ディバインスタッフ(M):3300:AT+72、聖(20)、MIN+20、10%の確率でファイアーバレット発動
ガイアスタッフ(M):4280:AT+66、MAT+9、地(15)、通常攻撃でダメージを受けたときに25%の確率でストーンバレット発動
エンシェントスタッフ(M):6436:AT+82、MAT+30、MDF+18、POW+64、MPを3消費でMAT+30
アポリオンスタッフ(M):9744:AT+121、DF-20、MAT+82、MDF-10、聖(25)
バハムート(M):11566:AT+92、DF+10、MAT・MDF・STR+20、INT+40、MIN+30、AGL+15、CON+25、POW+35、LUK+1、ウェイブ発動

弓【ハンター】

ショートボウ:20:AT+5
ノーマルボウ:64:AT+7
ファインアロー:216:AT+15、クリティカル率+3
ロングボウ:298:AT+19
クロスボウ:444:AT+22
ハンターアロー:798:AT+41、STR+5、クリティカル率+3
ライトアロー(M):844:AT+58、光(14)、MP10消費でマジックミサイル発動
ウィンドアロー(M):944:AT+50、風(2)
ファルコンアロー:1400:AT+50、1度に2本射てる
コンポジットボウ:1564:AT+82
シャドウアロー(M):2120:AT+72、闇(26)、POW+12
エルブンボウ(M):2242:AT+65、クリティカル率+6
アルテミス(M):3368:AT+86、地(16)、光(20)、聖(12)、MP8消費でAT+30
ラレイエアロー(M):7054:AT+92、闇(18)、邪(22)、15%の確率でMPを12消費し石化攻撃
ヴァーチャーズアロー(M):9490:AT+96、光(25)、聖(25)、AGL・CON・POW+16、クリティカル率+1、悪魔・竜属性の敵に対して使用するとAT+60

レイピア【エルフ】

ショートソード:22:AT+6
レイピア:78:AT+9
ファインレイピア:240:AT+20
エストック:348:AT+24
ポイズンレイピア:524:AT+26、10%の確率で毒攻撃
ミスリルレイピア(S):704:AT+40、POW+12
フランベルグ(M):896:AT+52、火(18)
シルバーレイピア(S):979:AT+32
スパークレイピア(M):1084:AT+56、MAT+12、風(18)
アースフルーレ(M):1232:AT+60、MAT+3、地(18)
アイスヴェルダン(M):1302:AT+65、MAT+18、水(18)
ソウルイーター(M):2276:AT+60、闇(12)、邪(16)、敵に与えたダメージの1/8分(最大で8)敵MPを吸収、アンデット系の敵に対して使用するとMPを消費
ヴァルキューレ(M):3682:AT+80、MAT+30、光(20)、STR・AGL・CON+12、INT・MIN・POW+8、LUK+16、クリティカル率+5
カオスレイピア(M):4792:AT+76、MAT+20、闇(20)、12.5%の確率で混乱攻撃
ガリアンソード:6190:AT+95、10%の確率でマヒ攻撃

斧【ドワーフ】

トマホーク:26:AT+8
ハンドアクス:146:AT+13
バトルアクス:256:AT+20、AGL-8
ファインアクス:588:AT+29
グレートアクス:656:AT+28
バイキングアクス:924:AT+48、STR+14
ポイズンアクス 960:AT+52、地(8)、20%の確率で毒攻撃
シルバーアクス(S):1060:AT+48、聖(8)
オウガアクス:1204:AT+84、STR+12、INT・MIN-20、CON+16
ハルバード:1224:AT+58、クリティカル率+4
ライフイーター(M) 1426:AT+40、邪(23)、敵に与えたダメージの1/8分(最大で16)HPが回復、アンデット系の敵に対して使用するとHPを消費
クレセントアクス(M):1926:AT+81、光(12)、POW+20
ブレードアクス:2174:AT+67、AGL-20
フリーズアクス(M):2364:AT+116、水(16)
ベルセルク:3370:AT+110、闇(25)、25%の確率でノックバック発動、HPが最大HPの1/2以下のときに使用すると狂人化する
ヴォーパルアクス(M):4200:AT+80、邪(20)、8%の確率で即死攻撃
デビルアクス(M):6226:AT+90、邪(23)、MPを6消費でAT+20、HPが最大HPの1/2以下のときに使用するとマヒ
グルヴェイグ(M):7742:AT+146、地(25)、20%の確率でMPを8消費し石化攻撃
パワーズアクス(M):10424:AT+140、光(30)、聖(30)、STR+12、悪魔属性の敵に対して使用するとAT+55

ロッド【フェアリー】

ロッド:20:AT+5
ジュエルロッド:100:AT+10
シルバーロッド(S):270:AT+28、聖(12)
クリスタルロッド:358:AT+20、MDF+5
フェアリーロッド(M):638:AT+14、攻撃する敵のレベルによりATが変化(敵のレベルが高いほどATも高くなる)
ヒールロッド(M):808:AT+42、聖(12)、HPが最大HPの1/2以下のときに使用するとHP自動回復(弱)
フレイムロッド(M):992:AT+34、火(12)
ウォーターロッド(M):1128:AT+42、水(12)
アースロッド(M):1420:AT+48、地(12)
ユニコーン:1496:AT+71、聖(25)、クリティカル率+2、MP回復量+2
ウィンドロッド(M):1576:AT+56、風(12)
ドレインロッド(M):1916:AT+40、邪(18)、敵に与えたダメージの1/8分(最大で8)敵のMPを吸収、アンデット系の敵に対して使用するとMPを消費
レインボーロッド(M):2926:AT+46、LUK+30、クリティカル率+7
スターロッド:3324:AT+52、MAT+20、光(40)
イシュタルロッド(M):5244:AT+62、DF+14、MAT+15、MDF+13、光(21)、不死属性の敵に対して使用するとAT+40
エンジェルロッド(M):7248:AT+99、聖(25)、悪魔属性の敵に対して使用するとAT+40

ポイント Q&A

Q:クエストマップ上に設置されている宝箱ですが、開けるたびに中身が違うような気がするんですが…… ?
A:宝箱には、それぞれの箱ごとに異なる8種類のアイテムが設定されている。宝箱を開けたときには、このうちの1つがランダムで出現する。つまり、冒険に出るたびに同じ宝箱を開けていれば超高価なアイテムが出てくるかもしれない、ということだ。チャレンジするたびに新しい発見と興奮が味わえる「B&B」の魅力なのだ。

鎧

ブロンズアーマー：166：DF+10
チェインメイル：228：DF+18
ブレストプレート：264：DF+24
フルプレート：478：DF+33、STR・AGL-10、CON-8、クリティカル率-2
ナイトアーマー：676：DF+37
シルバープレート：852：DF+42、MDF+12
ミラーアーマー：1186：DF+52、MDF+31、25%の確率で魔法を無効化
ブラックアーマー：1964：AT+5、DF+70、MDF+38、闇・邪(16)、STR+10、INT-5、MIN-24、CON+22、POW+20、LUK-10、MPを10消費でDF+60
ミラージュアーマー：2166：DF+68、MDF+22、闇(21)、INT・MIN+8、POW+12
ドラゴンメイル：3272：DF+65、MDF+14、火(16)、STR+4、CON+8
エンシェントアーマー：3504：DF+70、MDF+52、POW+16、POWの10%分DFが上昇
マスターアーマー：4956：AT+12、DF+88、MDF+24、クリティカル率+5
ディバインアーマー：5640：DF+104、MDF+88、聖(20)、邪属性の攻撃によるダメージを減少
デーモンメイル：8972：DF・MDF+40、闇(15)、邪(26)、POW+25、それまでに殺した敵の数の5%分DFが上昇
パワーズアーマー：10864：DF+110、MDF+80、光・聖(25)、STR+32、CON+48、LUK+16、邪・火属性の攻撃によるダメージを軽減

ガード

レザーアーマー：36：DF+5
レザーガード：190：DF+13
ファインレザー：234：DF+14
ファインガード：244：DF+18
シーフズガード：570：DF+26、MDF+6、AGL・LUK+8
シルバーガード：1004：DF+48、MDF+21
リフレックス：1132：DF+66、25%の確率で魔法を無効化
ルーンガード：1534：DF+60、MDF+21、INT・MIN+4、POW+20
エルブンガード：2196：DF+55、MDF+41、POW+8
ライフガード：2202：DF+76、聖(15)
ソルガード：3308：DF+85、光(19)、HP自動回復(中)
ダークガード：3790：DF+78、闇(17)、受けた魔法ダメージの1/8分(最大で8)敵のMPを吸収
ディバインガード：4294：DF+81、聖(16)、邪属性の攻撃によるダメージを軽減
ヴァーチャーズガード：9944：DF+122、光・聖(25)、邪・火属性の攻撃によるダメージを軽減

ローブ

ローブ：72：DF+5、MDF+2
ファインローブ：170：DF+8、MDF+4
ビショップローブ：610：DF+24、MAT+4、MDF+16、MIN+16
ウィザードローブ：638：DF+24、MAT+15、MDF+8、闇(5)、POW+16
クィーンローブ：788：DF+32、MDF+11、MIN+20
アースローブ：1054：DF+32、MDF+40、地(12)
ヒールローブ：1266：DF+36、MDF+34、聖(20)、STR+10、CON+15、HP自動回復(弱)
ルーンローブ：1654：DF+42、MAT+28、MDF+12、POW+20
ホーリーローブ：2328：DF+60、MAT+20、MDF+36、聖(30)、LUK+8
シャドウローブ：2416：DF+62、MDF+42、闇(32)、MIN+12、POW+42、LUK+24、33%の確率で魔法を無効化
エンシェントローブ：3716：DF+80、MDF+76、INT+20、POW+10、LUK+24、邪・闇属性の攻撃によるダメージを軽減
エルダーローブ：3855：DF+81、MAT+39、MDF+60、INT+15、AGL+12、POW+22
ファントムローブ：7708：DF+60、MDF+40、闇・邪(22)、STR・AGL・CON・LUK-16、INT・MIN・POW+16、MPを20消費でDF・MDF+40
スローンズローブ：9970：DF+130、MDF+97、光・聖(32)、STR・AGL・CON+24、INT・MIN・POW・LUK+32、邪・火・水・地・風属性の攻撃によるダメージを軽減

盾

レザーシールド：46：DF+1
ラウンドシールド：290：DF+3
ナイトシールド：472：DF+10
リフレクトシールド：688：DF+12、MDF+16、25%の確率で魔法を無効化
アイスシールド：868：DF+18、MDF+12、水(8)、水属性攻撃防御時に20%の確率でHPが回復
エアーシールド：868：DF+18、MDF+12、風(8)、風属性攻撃防御時に20%の確率でHPが回復
アースシールド：874：DF+18、MDF+12、地(8)、地属性攻撃防御時に20%の確率でHPが回復
ルシファーシールド：8530：DF+40、MAT+24、MDF+8、邪(15)、POW+14、防御時にMPを12消費でダークウェイブ発動
セラフィムシールド：8596：DF+38、MDF+32、光・聖(20)、LUK+16、HP・MP自動回復(弱)

アイテム【装備系】

●アミュレット
ライトアミュレット：420：光(10)、闇属性の攻撃によるダメージを軽減
ルーンアミュレット：436：MAT+12、POW+6、ウィザード魔法使用時にMATが50%上昇
ドラゴンアミュレット：1424：AT・DF+16、STR・CON+24
●アンクレット
シルバーアンクレット：680：DF・MDF+4、INT・MIN+8
フェザーアンクレット：680：DF・MDF+4、AGL+16
●イヤリング
クリスタルイヤリング：656：MIN+20
ラッキーイヤリング：848：LUK+24
●カレイド
ナイトマスカレイド：380：AT+16、INT・POW-8、MIN+8
デスマスカレイド：11702：AT・DF・MAT・MDF+100、闇(22)、STR・INT・MIN・AGL・CON・POW・LUK+32、HPを5%消費、クリティカル率+5
●ガントレット
ガントレット：168：AT・DF+2
ナイトガントレット：258：AT+2、DF+6、クリティカル率+1
パワーガントレット：526：AT+2、DF+10、STR+16
シルバーガントレット：640：AT・DF+10、武器魔法属性化可能
ウイングガントレット：784：AT+8、DF+14、AGL+5
●クラウン
ムーンクラウン：1050：MP消費が25%減少
ソルクラウン：2200：MP消費が50%減少
●グローブ
レザーグローブ：84：DF+2
フェザーグローブ：248：DF+4
パワーグローブ：478：AT・DF・STR+8
ルーングローブ：696：AT+12、DF+6、武器魔法属性化可能
セイントグローブ：1660：AT+20、DF+12、聖(40)
●ケープ
ルーンケープ：274：DF+3、POW+4
ウィンターケープ：562：DF+6、水(5)、混乱を無効化
オータムケープ：562：DF+6、風(5)、魔法力減少を無効化
サマーケープ：562：DF+6、火(5)、マヒを無効化
スプリングケープ：562：DF+6、地(5)、毒を無効化
●サークレット
シルバーサークレット：436：MIN+10
クィーンサークレット：699：DF・MDF+4、INT+8
●シューズ
ファインシューズ：174：DF+2
フェザーシューズ：432：DF+6、スロウを無効化
フロートシューズ：636：DF+3、レビテート効果
●シンボル
ラッキーシンボル：664：LUK+32
ダークシンボル：680：闇(8)、POW+32
パワーシンボル：710：火(8)、STR+32、CON+15
●スケイル
ドラゴンスケイル：912：DF・MDF+12、LUK+16
バジリスクスケイル：960：INT・POW+16、石化を無効化
●タリスマン
タリスマン：400：MP回復量+2
ヒールタリスマン：1500：HP自動回復(弱)
●ティアラ
アースティアラ：1100：火・風・光・聖属性の攻撃によるダメージを軽減
スターティアラ：1100：水・地・闇・邪属性の攻撃によるダメージを軽減
●ネックレス
アースネックレス：896：地(24)、CON+14
イビルネックレス：896：邪(24)、LUK+14
ウインドネックレス：896：風(24)、AGL+14
ウォーターネックレス：896：水(24)、INT+14
ダークネックレス：896：闇(24)、POW+14
ファイヤーネックレス：896：火(24)、STR+14
ホーリーネックレス：896：聖(24)、STR・INT・MIN・AGL・CON・POW・LUK+4
ライトネックレス：896：光(24)、MIN+14
ブリシングネックレス：4008：HP・MP自動回復(中)
●ハット
エルブンハット：852：POW・LUK+8、毒・マヒを無効化
ウィッチハット：876：DF・MDF・INT+4、POW+16、魔法力減少を無効化
●ピアス
ブルーピアス：1000：水・風属性の攻撃によるダメージの10%分MPが回復
レッドピアス：1000：火・地属性の攻撃によるダメージの10%分MPが回復
●ブーツ
レザーブーツ：164：DF+2
アイアンブーツ：308：DF+4
ファインブーツ：410：DF+5
スピードブーツ：876：DF+8、風(3)、AGL+32
ウイングブーツ：984：DF+20、AGL+12、スロウを無効化
エルブンブーツ：1314：DF+12、HP自動回復(弱)
●ブローチ
ジュエルブローチ：46：LUK+8
シルバーブローチ：424：敵の攻撃による状態変化(毒・マヒなど)にかかりにくい
●ベール
シャドウベール：656：闇(20)、POW+8、闇・邪属性の攻撃によるダメージの10%分MPが回復
ビューティーベール：700：プリースト魔法使用時にMAT・MINが50%上昇
ミスティックベール：700：フェアリー魔法使用時にMATが50%上昇
●ヘルム
レザーヘルム：164：AT+2
アイアンヘルム：308：AT+4
グレートヘルム：516：AT+8
シルバーヘルム：670：AT+15、マヒを無効化
ウイングヘルム：964：AT+18、AGL+4
●ペンダント
プリンセスペンダント：932：睡眠を無効化
ミストペンダント：932：沈黙を無効化
●ホーン
ミノタウロスホーン：868：STR+32、クリティカル率+2、25%の確率でノックバック発動
デビルホーン：882：邪(15)、POW+16、MP回復量+、MP消費を 0%減少
ドラゴンホーン：968：STR・CON+30、クリティカル率+4
●マント
マント：56：DF+4、MDF+2
レザーマント：242：DF+8、MDF+4
フェザーマント：452：DF+17、MAT+12
シーフズマント：472：DF+12、MDF+6、AGL+12
クルセイダーマント：640：AT+5、DF+15
エルブンマント：738：DF+16、MDF+8、INT・MIN・POW+4
レジストマント：1104：DF+12、MDF+24
●ミラー
ウォーターミラー：740：攻撃時に敵の属性を識別
トルゥーミラー：740：攻撃時に敵の名前を識別
●メダリオン
ブロンズメダリオン：224：被攻撃の抵抗力を高める(弱)
シルバーメダリオン：648：被攻撃の抵抗力を高める(中)
ゴールドメダリオン：1296：被攻撃の抵抗力を高める(強)
●リング
ジュエルリング：140：LUK+20
プロテクトリング：584：DF+16、POWの25%分DFが上昇
レジストリング：584：MDF+16、POWの25%分MDFが上昇
ブレスリング：736：AT・DF・MAT・MDF+8、聖(4)
リフレクトリング：840：50%の確率で魔法を無効化
ハーミットリング：1148：STR・INT・MIN・AGL・CON・POW+24、MP回復量+
エレメンタルリング：2100：火・水・地・風属性の攻撃のとき敵に与えるダメージが50%上昇
ソロモンズリング：6192：INT・POW+48、MP回復量+4、魔法を無効化
●その他
アルマデル：2372：MAT+22、INT+40
クロス：640：聖(10)、呪いを無効化
グレイアーク：850：聖(40)、ドレインを無効化
シーフバッジ：680：AGL+16、LUK+24
ダミードール：500：死亡するとHP・MPが33%の状態でキャラが自動復活(50%の確率で壊れる)
テクニカルブック：1240：AT+15、クリティカル率+5
ドラゴンテイル：440：LUK+20
ナイトフラグ：564：STR・CON+16、AGL-8、POW-16
ハンティングキャップ：854：MIN・AGL+8、クリティカル率+1、混乱を無効化
パワーバンド：1064：STR+32
バーサーカーズボーン：968：AT+12、クリティカル率+2、HPが最大HPの1/2以下になると狂人化する
バヒール：5880：MAT+30、INT+80、POW+40
ファインスカーフ：318：DF+6、MDF+3
マジックパンタクル：4048：INT・MIN+6、POW+12、魔法詠唱時間を1/2に短縮
レメゲトン：1104：MAT+16、INT+20

アイテム【消費系】

●アッシュ
グリーンアッシュ：200：CONが1〜6上昇
ブラックアッシュ：200：POWが1〜6上昇
ブルーアッシュ：200：INTが1〜6上昇
ホワイトアッシュ：200：MINが1〜6上昇
レッドアッシュ：200：STRが1〜6上昇
●ウイング
ルシファーウイング：260：敵全体が弱体化
フェアリーウイング：300：レビテート発動(25%の確率で壊れる)
セラフィムウイング：600：味方全体のHP・MP・状態を完全回復
●オイル
ファインオイル：160：火属性を一定時間+30
ブラッドオイル：160：闇属性を一定時間+30
●オーブ
ダークオーブ：320：ダークブレス発動
ホーリーオーブ：320：バリア発動
ライトオーブ：320：シャイニング発動
レインボーオーブ：320：ディスペルマジック発動
アースオーブ：400：アースジャベリン発動
イビルオーブ：400：デススペル発動
サンダーオーブ：400：サンダーボルト発動
ファイアオーブ：400：エクスプロージョン発動
クリスタルオーブ：600：パーティ全員のHPを200〜320回復
●カード
テラーカード：220：敵全体に混乱効果
タロットカード：400：ランダムで高位魔法発動
●コロン
ヒーリングコロン：80：HPを一定時間自動回復(最強)
リカバーコロン：100：MPを一定時間自動回復(最強)
エンプレスコロン：220：HP・MPを一定時間自動回復(最強)
フェアリーコロン：300：インビニシブル発動
●ジュエル
アースジュエル：300：ポイズンクラウド発動(25%の確率で壊れる)
ウインドジュエル：300：ライトニングボルト発動(25%の確率で壊れる)
ファイヤージュエル：300：ブレイズ発動(25%の確率で壊れる)
●ストーン
ヒールストーン：300：パーティ全員のHPを60〜80回復(25%の確率で壊れる)
マジカルストーン：330：パーティ全員のMPを10〜30回復(25%の確率で壊れる)
●ペン
フェザーペン：200：魔法修得率が上昇
ブラッドペン：200：MP回復率が上昇
●ボックス
ジュエルボックス：200：宝箱の出現率が上昇
サイレントボックス：260：サイレンス発動(10%の確率で壊れる)
パンドラボックス：600：敵・味方全体のHP・MPをすべて1にする
●ポーション
ヒールポーション：10：HPを40〜80回復
マインドポーション：20：MPを30〜60回復
キュアポーション：80：状態異常を回復
ライフポーション：160：HPを220〜300回復
ウィザードポーション：200：MPを120〜200回復
●マテリアル
アースマテリアル：200：武器・鎧の地属性が1〜3上昇
イビルマテリアル：200：武器・鎧の邪属性が1〜3上昇
ウインドマテリアル：200：武器・鎧の風属性が1〜3上昇
ダークマテリアル：200：武器・鎧の闇属性が1〜3上昇
フレイムマテリアル：200：武器・鎧の火属性が1〜3上昇
ホーリマテリアル：200：武器・鎧の聖属性が1〜3上昇
ライトマテリアル：200：武器・鎧の光属性が1〜3上昇
●その他
エナジーボトル：90：ドレインを回復(33%の確率で壊れる)
ジャッジバランス：480：コールエンジェル発動(50%の確率で壊れる)
シーブリュート：150：スリープ発動(10%の確率で壊れる)
ディスティニーコイン：200：LUK-3〜+3
デリシャスドロップ：30：HP・MPを10〜40回復
バーサーカードラッグ：130：120カウントの間狂人化
ハーブキャンディー：20：すべてのハーブの効果
ヒールニードル：5：HPを10〜20回復(25%の確率で壊れる)
フェアリーパウダー：400：アンチサークル発動
ブラッドエキス：200：HPの最大値が1〜3上昇
ホーリーウォーター：200：ターンアンデット発動
ホーリーランプ：416：ホーリーワード発動(20%の確率で壊れる)
ミステリークロック：320：ヘビースロー発動(33%の確率で壊れる)
リターンロープ：100：テレポート発動
レッドスパイス：60：60カウントの間ATが50%上昇

ハーブ【ハンター専用】

セボリー：10：マヒ状態を回復
セージ：10：MPを［4〜30+(AGL÷8)］回復
ナイトシェード：10：呪いを解く
ヒソップ：10：魔法力減少を回復
ベルベーヌ：10：毒状態を回復
ヘンルーダ：10：石化状態を回復
ラベンダー：10：HPを［4〜30+(AGL÷8)］回復

ゲームの基本攻略は127ページからの「はじめて物語」で紹介!!

▼ ブレイズ&ブレイド ～エターナルクエスト～

ポイントQ&A

Q．かなりキャラクターレベルは上がったと思うんですが、一向に新しい魔法を覚えてくれません。何か条件が必要なのでしょうか？
A．魔法はレベル6までである。このうち5までは、キャラレベルが一定のレベルを超えた時点で修得チェックが始まる(チェックの対象はINT。これが高くないと覚えてくれない)。レベル5魔法の場合なら、キャラレベルが110を超え、111、112とレベルアップするたびに修得チェックが行われるのだ(レベル6はイベントでのみ入手)。

FORMULA1 97

カッコいいF１の世界を余すところなく再現したRCG第2弾
憧れのマシンに乗り込み、サーキットを思う存分駆け抜けよう

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

グランプリモードをプレイすると、実況中継の充実ぶりにビックリさせられる。セリフのバリエーションには限界があるので、ゲームをやり込むと最初ほどのインパクトを受けなくなるが、これらの実況がレースをおおいに盛り上げてくれているのは間違いない。これからの新作にも、臨場感あふれる実況に期待したい。(城イドム)

発売中	▶¥5,800 ▶SCEI
RCG	▶MC(2ブロック)/NC/AC ▶2P対戦可

初心者に贈る『FORMULA1 97』マスター講座

この『FORMULA1 97』は、F１ドライバーになった気分を味わえる、海外生まれのＲＣＧだ。簡単なモードなら確かにお気楽にプレイできる。しかし、マニアックな味わいを追求したゲームだけに、初心者には対処しにくいモードや、理解しにくい設定なども数多い。たくさんの人にこのゲームの楽しさを知ってもらうためにも、ここでは初心者用の入門講座をお届けしたいと思う。ちなみに、このＲＣＧではマニュアル車が抜きんでて有利というわけではないので、よほどのマニアでもない限りはオートマ車で十分だぞ。



◀コースの先が見にくいと感じる人は、ほとんど見下ろしになる、この視点でプレイしてみよう。



◀グランプリモードは、雨などの悪天候な条件が用意されている。嫌ならオプション設定でOFFにしよう。

マスターせよ1◉扱いやすいマシン(セッティング)

アーケードモードの場合

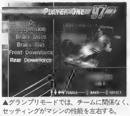
とりあえずアーケードモードで勝利したい人は、トップスピード＆ブレーキの性能が最高のフェラーリを選ぼう。マクラーレンの方が加速とグリップで勝っているが、事故をせずに走るにはブレーキの性能がポイントになることが多い。コースを熟知しているか、タイムアタックを究めたいなら、マクラーレンが◎。



▲アーケードモードでは、選択したチームによって使用マシンの性能が決められる。

グランプリモードの場合

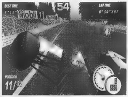
初心者の場合は、マシンの消耗が少ないセッティングの方が楽に走れるはず。タイヤはHARD、サスペンションは０%、ブレーキは24㎜で。勝負どころとなるコーナーを走りやすくするために、ブレーキバイアスはリア側いっぱい、ダウンフォースは100%にセッティングするといいだろう。



▲グランプリモードでは、チームに関係なく、セッティングがマシンの性能を左右する。

マスターせよ2◉独特の挙動を制御せよ

「FORMULA1 97」は、ほかのＲＣＧと比べて車体にかかる慣性が少なく、車体に勢いがついている状態でも、ハンドルを切った方向に車を向かわせやすくなっている。これはどちらのモードにも言えることで、極端なことを言えば下の連続写真のようなジグザグに近い走行もできる。この操作感覚は、このゲーム独特のものなので、把握しておけば上達スピードもアップするはずだ。とくにカーブの出口でインに寄りすぎてしまう傾向のある人は、慣性の弱さも計算しながらハンドルを切るようにしよう。



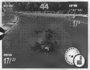
▶接触時も、衝撃はほとんど受けない。焦らず、コースアウトだけに気をつけてハンドル操作をしよう



▲連続カーブは、できるだけ直線的に抜けるのがコツ。ハンドルは切りすぎないように。



▲右への切り返し。車体は極めて短時間で、ハンドルの入力方向に向いてくれる。



▲このように急激なハンドル操作が利くので、小刻みで強引な操作でもＯＫなのだ。

マスターせよ3◉効率のいい抜き去り方

アーケードモードの場合

アーケードモードでは、コース外に出てしまってもあまり減速しないという特徴がある。この特徴を利用して、カーブでは思い切ってコースアウトし、強引なショートカットを狙ってみよう。消耗という概念がないモードだけに、わずかな減速をするだけで、ほかにデメリットはないに等しいのだ。





▲急カーブでは、縁石を乗り越えてショートカットをしていこう。

◀ほとんど減速せずに、コーナーを抜けられるぞ。

グランプリモードの場合

直線ではなかなか抜かせてもらえないので、コーナーが敵車を抜く最大のチャンスになる。ＣＯＭのマシンはコーナリング中にイン側へ集中するので、コーナーではアウト寄りを狙って走行し、一気に抜き去ってしまおう。コーナーを出てからは、状況に合わせて敵車のいないポジションに向かうこと。



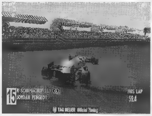


▲敵がイン側にいるときには、コーナーをアウト側から侵入する。

◀コーナーを抜けたあとは、敵の位置に注意。

マスターせよ4◉グランプリモードでの立て直し

グランプリモードでは、コースアウトしたときのペナルティが増していて、減速は激しく、ハンドルも切れにくくなっている。とくに後者は、車体の向きの修正時に曲がり過ぎてしまう原因になりやすく、立て直すときにはアクセルを小刻みに入れながら、ハンドル調整しないと、なかなか思い通りに進むことができない。また、コース上などで大きく向きを修正したいときには、後進も利用するといいだろう。ただし、実際の車同様、後進のときは向かいたい方向と反対側に、ハンドルを切ること。そのことを忘れないように。



◀コース外でハンドルを切りながら立て直そうとしても、ほとんど効果はない。



◀車体の向きを大きく変更したいなら、バックも利用するといい。

ポイントQ&A

Q：グランプリモードで難易度「Novice」を選んでも、敵車が極端に速いです。何かほかの設定で適当でないところがあるんでしょうか？
A：「Damage」「Failures」「TireWear」の設定をOFFにしたり、セッティングを調整したりする以外、とくに有効な設定はない。グランプリはコースを覚えるほど走り込んだ人専用のモードなので、頼りになるのはプレイヤーの腕だけなのだ。逆を言えば、設定の誤りから不利な戦いを強いられているケースはないぞ。

ボンバーマンワールド

名作ACT、『ボンバーマン』シリーズの最新作。今回は、「チャレンジモード」の称号条件から、各ワールドに登場するボスの攻略法まで伝授しよう!!

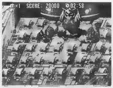
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

かわいらしくも頼もしい5人(?)のアーマーの登場により、楽しさも倍増した『ボンバーマンワールド』。個人的に好きなアーマーは「にゃんじろう」。性能的には「ロックオンアーマー」が一番使えるんたけれど、見た目が……ね。なんか巨大なネコが大暴れしているようで、見ているだけで楽しいのです。（ドラうえもん）

発売中 ACT	▶¥5,800 ▶ハドソン
	▶MC(1ブロック)／MT ▶5P対戦可

各ワールドに存在するボスの攻略法を大公開!!

さまざまな特徴をもつ5つのワールド。そこに存在するボスの攻撃方法は、実に多彩で豊富。ここでは、個々のワールドに登場するボスの攻略法を伝授しよう。どのボスにも攻撃のチャンス（スキ）はあるので、焦らずにじっくり戦っていこう。このゲームでの一番の敵は、焦りといっても過言ではないのだ。



▶どんなボスでも必ずスキがある。そのチャンスを見逃さず攻撃しよう。

ワールド1◉モリモリスター

ここで登場するボスの攻撃は、小さな葉っぱザコを生み落とす攻撃と毒の花粉を3方向にまき散らす攻撃、そして頭部から爆弾をまき散らす攻撃がある。攻撃のチャンスはボスがこれらの攻撃を仕掛けるとき。そのときボスは硬直するので、接近して爆弾を設置しよう。

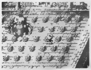


▶小さな葉っぱザコは、動きが素早いので要注意。

ワールド2◉ヒューヒュースター

ここのボスは、頭部が分離して体当たりをしてくる攻撃と、8方向に手裏剣を飛ばす攻撃、そして体についたカッターを回転させて体当たりをしてくる3つの攻撃方法がある。

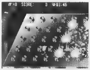
攻撃のチャンスは、頭部が分離したとき。止まっている本体の側に爆弾をセットしよう。



◀体を回転させて、体当たりをしてきたときは逃げるのが得策。

ワールド3◉アチアチスター

正面を向いた顔の表情によって攻撃方法が変わるワールド3のボス。攻撃のチャンスは正面に怒り顔が向いたとき。この表情のときには、上空に火炎弾を放出する攻撃をするが、火炎弾が地上に降り注ぐまでのスキが大きい。そのスキを狙って、爆弾を置こう。



◀笑い顔のときは、広範囲に爆炎が上がるので、左右に逃げよう。

ワールド4◉ブクブクスター

ここのボスは普段両手を上に上げているが、攻撃するときには手を下げるのが特徴。片手を下げたらボス付近をなぎ払うので、なるべくボスから遠ざかろう。

また、両手を下げたときには前方に雪柱を上げる攻撃をする。見た目より当たり判定が大きいので要注意！

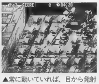


◀触手から弾を撃ってきたらボスから離れて避けるように。

ワールド5◉ブラックスター

ここのボスは、撃破すると頭部が分離して、もう1体のボスが登場する。こいつを倒せばエンディングだ。

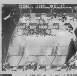
最初のボスは目からビームを出すときが攻撃のチャンス。もう1体のボスは、左右のレーザー砲台が上に行ったときが攻撃のチャンス。そのとき以外は、落ち着いてレーザーを避けていよう。



▲常に動いていれば、目から発射されるレーザーは避けられるはず。

「チャレンジモード」の称号条件

「チャレンジモード」は、予め設定された制限時間内でいかに効率よく敵キャラを倒し、円滑にステージをクリアしたかが問われ、獲得した得点によっていろんな称号が与えられるようになっている。ここでは、何点獲得したらどんな称号がもらえるかをまとめてみた。がんばって最高の称号を目指してみよう。



▲爆弾を上手く設置して、一度にたくさんのザコキャラを葬ろう。



◀「ぷろボン」ぐらいではまだまだ。ガンバって「かみボン」の称号を目指そう！

2分間モードのボバる度

0～10000点未満…	「だめボン」
10000～50000点未満…	「さるボン」
50000～100000点未満…	「みそボン」
100000～150000点未満…	「なみボン」
150000～160000点未満…	「うまボン」
160000～180000点未満…	「ぷろボン」
180000～210000点未満…	「かみボン」

5分間モードのボバる度

0～30000点未満…	「だめボン」
30000～80000点未満…	「さるボン」
80000～150000点未満…	「みそボン」
150000～220000点未満…	「なみボン」
220000～260000点未満…	「うまボン」
260000～300000点未満…	「ぷろボン」
300000～350000点未満…	「かみボン」

全アイテム一覧表

『ボンバーマン』の面白さの要因の1つに、アイテムの存在が上げられる。ここでは、この『ボンバーマン』シリーズ最新作に登場する全22種類のアイテムを公開しよう。

アイテム名	アイテム効果
ファイヤーアップ	爆弾の火力（火の届く距離）が1ブロック伸びる。最大6段階アップする。初期の基本火力は2。
スピードアップ	プレイヤーの移動速度がアップする。最大9段階アップする。
ボムアップ	一度に設置できる爆弾の数が1個ふえる。最大8個まで増える。
リモコン	設置した爆弾をリモコンで好きなときに爆発させることができる。
ボムキック	プレイヤーが爆弾に体当たりすると、移動方向に爆弾を動かすことができる。
フルファイヤー	爆弾の火力が最大になる。
パワーグローブ	爆弾を持ち上げたり、投げたりすることができる。
パワーボム	最初に設置した爆弾1個のみ、火力が最大になる。
ラインボム	ボタンを押すと、前方に持っている爆弾をすべて設置できる。
ボヨヨンボム	蹴ったり投げたりした爆弾が、ゴムマリのように弾む。
パンチ	爆弾の前でボタンを押すと、爆弾を前方に飛ばせる。
プッシュ	ボタンを押すと前にいるほかのプレイヤーを突き飛ばせる。（バトルゲームのみで有効）

アイテム名	アイテム効果
ゲタ	スピードアップしたプレイヤーの移動速度を1段階下げる。最大3段階下げることが可能。
ハート	敵から攻撃や爆風によるミスを1回だけ回避することができる。
ボム通過	設置した爆弾の上を通り抜けて、移動することができる。
壁通過	ソフトブロックを通り抜けて移動することができる。
無敵スーツ	約8秒間、敵や爆風に触れても死ななくなる。
貫通爆弾	爆風がソフトブロックを貫いて届くようになる。
タイム	約8秒間、時間や敵の動きが停止する。
1UP	プレイヤーが1人増える。
ドクロ	プレイヤーが一定時間病気になる。なった病気は、ほかのプレイヤーと接触することにより、伝染させることが可能。〈ドクロアイテムの病気一覧〉●自分のアイテムをばらまく。●勝手に爆弾を設置する。●プレイヤー同士の配置が変わる。●爆弾の火力が最弱になる。●✚キーが反転する。●爆弾の爆発が遅くなる。●スピードアップする。●スピードダウンする。●置いた爆弾が不発だったり、即発したりする。●暴走する。

ポイントQ&A

Q：チャレンジモードで高得点が取れず、みそボンから先の称号が得られません。いったいどうしたらもっと高い称号が得られるでしょうか？

A：高得点を得るために一番いい方法は、ザコキャラを一度の爆風でたくさん倒すこと。さらにこのときザコキャラが発生する場所や、画面内に設置されているポールを同時に破壊すれば、より高い点数を得ることができるぞ。また、ボスを倒せば30000点という高得点がもらえることも覚えておこう。

風のクロノア
～door to phantomile～

今回は、FINAL VISIONで戦うラスボス「ナハトゥム」を段階ごとに分けてポイント攻略していくぞ。これでエンディングはバッチリだ！

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回攻略しているラスボス「ナハトゥム」を倒せば、ついに感動のエンディングを迎えることができるぞ。胸に染みいるようなレフィスの歌声と、美しいムービーで明かされるちょっと悲しく意外なストーリーは必見！　まだクリアしていない人は、今回の記事を読んでクリアを目指そう。　（背徳ＫＩＮＧ）

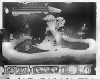
発売中 3D・ACT	▶¥5,800　▶ナムコ
	▶MC（1ブロック）

ラスボス「ナハトゥム」段階別ポイント攻略！

第1段階　月の大砲に弾をつめナハトゥムを倒せ！

1◉とっても上手なムゥのつかまえ方

ナハトゥムを倒すには、最終兵器「月の大砲」の弾となるムゥを仲間に渡さなければならない。ムゥはナハトゥムが背中から、よろいデスムゥと一緒に打ち出されるので捕まえにいこう。このとき、よろいデスムゥに向かって走るようにすれば、ダメージを受けずに、逃げるムゥを捕まえやすい。





◀▲走ってくるよろいデスムゥをジャンプでよけ、その先にいるムゥを捕まえろ！

2◉舌とチューブの上手なよけ方

第１段階のナハトゥムの攻撃は、舌を出してクロノアを捕まえるものと、地面をたたいてウェーブを出すものの２種類がある。両方ともジャンプと滞空をタイミングよく使えば、避けることができる。だが、ウェーブの方は攻撃スピードが速いので避けにくい。ポイントとしては、ナハトゥムの振り上げた手が光り出したらジャンプをして滞空しよう。このタイミングならば簡単に、ウェーブを避けることができるはずだ。



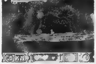


▶ナハトゥムの手が光り出したら、ジャンプして滞空しよう。タイミングを間違えないように。

第2段階　体内ではクリスタルを狙え！

1◉弱点はクリスタル

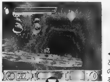
第１段階のとき、月の大砲で攻撃するとナハトゥムの体内に吸い込まれる。ここでは右上、右下、左上、左下にある４つのクリスタルを攻撃しよう。この４つのクリスタルを破壊すると、大きいクリスタルが１つだけ出現する。このクリスタルは波のような軌跡を描いて移動しているので、移動ルート上で待ちかまえて攻撃すれば破壊できる。



▶最初の４つのクリスタルは１回。最後の１つは２回攻撃すれば破壊できる。

2◉不安定な足場を利用しよう！

左右に揺れる不安定な足場は、落ちれば即ミスとなるので注意が必要だが、クリスタルの破壊や攻撃を避けるときに利用できる。たとえば、クリスタルを破壊するとき、足場の上下運動を利用すれば（端に立っていれば）ジャンプしなくても楽にクリスタルを破壊できる。さらに足場が斜めになっている場合、目から出るレーザーと足場の間をすり抜けることもできるのだ。



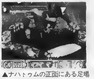


◀足場が斜めになっているときは、レーザーはその場の連続ジャンプで避けられることもある。

第3段階　強力な攻撃をよけとどめをさそう！

1◉攻撃パターンを読もう

衝撃波を飛ばす（ＶＩＳＩＯＮ１-２のボスと同じ）攻撃は、ジャンプと滞空で避ければＯＫ。また、足場を消滅させる攻撃は、ナハトゥムの側面に回り込むようにすれば、消滅に巻き込まれることはない。



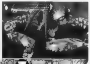
▲ナハトゥムの正面にある足場が消滅するのだ。



▲大砲に弾を込めるごとに、衝撃波の数が増えていく。

2◉味方の動きを把握しろ！

第３段階でも第１段階と同様、月の大砲にムゥを弾として込めることになる。だが、第１段階と違って味方は足場の下にいるので、２段ジャンプを使って足場と足場の間からムゥを渡そう。タイミングは、右上の写真の位置に仲間が来た瞬間に（少し早めに）２段ジャンプしよう。これでＯＫだ！





◀▲上の写真の仲間の位置を覚えて、２段ジャンプすれば簡単にムゥを渡せる。

EXTRA VISION
クリアでもらえるおまけ

ゲームクリア後に遊べるEXTRA　VISION。これをクリアするとサウンドテストができる蓄音器が手に入り、好きな曲が聴けるようになるぞ！



◀画面中央のレフィスが持つ蓄音器を選べばＯＫだ。

電撃PSではみんなの質問を大募集中です!!

あて先　〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台１－８
東京ＹＷＣＡ会館５階　電撃ＰＳ編集部　「電撃Q&A」係まで

今年は寒いです。関東では雪が降って、電車は止まるしもう大変です（長野の人はうれしかっただろうけど）。風邪も流行ってます。みんな風邪には注意しましょう。特に風呂上がりの湯冷めはいけません。防止法としては、お風呂から上がるときに水をかぶるとバッチリです。でも、心臓の悪い人、根性のない人は絶対に止めましょう。とにかく人間健康が一番です。そんなわけで（？）電撃ＰＳではみなさんからのＰＳのゲームに関する質問を大募集しています。どんどん送って下さい。

ポイントQ&A

Q：ゲームをクリアしたのにＥＸＴＲＡ　ＶＩＳＩＯＮへ行けません。なぜでしょうか？
A：ＥＸＴＲＡ　ＶＩＳＩＯＮへ行く条件は、すべての村人（72人）を助け、ゲームをクリアすること。万が一、村人を全員助けそこなっても、クリア後のステージセレクトを使って村人を全員助ければ、ＥＸＴＲＡ　ＶＩＳＩＯＮに行けるようになるぞ。

ウラワザデータベース

来月はいよいよ長野オリンピック！　そんなわけで今回は硬派なスポーツゲームネタだけの男らしいウラワザページをお届け……出来る訳ないってば～(笑)。

Ver.6.6

LV50 信長の野望　将星録

★とっておきの隠しシナリオ

このゲームを極めたという人にオススメのウラワザを紹介。新規にゲームを開始して、シナリオ選択画面で✚右、左、上、下、〇、⊗、🄰、◻と入力しよう。すると、「天下の継承者」という隠しシナリオをプレイすることができるぞ。

LV20 コナミアンティークスMSXコレクション VOL.1

★懐かしのゲームに懐かしのキャラクター

何年経ってもいまだ色あせない名作『グラディウス』に、ちょっとしたワザが見つかったぞ。タイトル後のゲーム選択画面でカーソルを『グラディウス』に合わせて㋝を押そう。すると、自機がツインビーに変化しているぞ（性能は変わらないので悪しからず）。

LV50 クラッシュ・バンディクー2

★必見！　「クラッシュ万事休す」!?



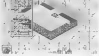
▲これが編集部内ても大受けした驚異のムービーだ　内容は見てのお楽しみだけど、脳天直撃、万事休すな感じです(笑)。

『クラッシュ2』ユーザー必見の超ビッグ……かもしれないウラワザをご紹介。1P側でL1＋R1＋〇＋✚左と押しながらゲームを起動しよう。すると、クラッシュの着ぐるみと、2人の美女が踊り狂う、世にも貴重な実写ムービーが見られるぞ。バックに流れる曲は、CMでもお馴染み「クラッシュ万事休す」だ。これを見ないと『クラッシュ2』の価値が半減してしまう!?

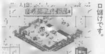
LV50 ザ・コンビニ2　～全国チェーン展開だ!～

★利用価値大の資金無限増殖！

人気の店舗経営SLG第2弾『ザ・コンビニ2』で、資金を無限に増やせるというお得なウラワザが見つかったぞ。以下に、簡単な手順を説明しよう。①新規でもプレイ途中でも構わないので、一時中断して「内装変更」を選択。②COMが用意した内装のサンプル（3種類のうちどれでも良い）をロードして、内装を変える。③店内の備品をすべて「売却」する。以上の操作を行うと、なんと資金が数十万増えているのだ。①～③の操作を繰り返せば、苦労せずして資金を増やすことができるので早速試してみよう。ちなみに、メモリーカードにセーブした内装を読み込んでも良いが、うまくいかないことが多いのでサンプルを使う方が無難だろう。



▲画面上部の時間と右上の資金に注目！　サンプルを読み込んで…。

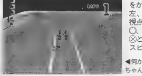


◀すべて売ってしまえばこの通り。まさにボロ儲けです。

LV80 マイクロマシーンズ

★お得なコマンドをまとめてお届け

とびっきりホットなパーティーゲーム『マイクロマシーンズ』で、特殊な名前を入力するだけでOKというおいしいワザを紹介しよう。方法は簡単で、キャラクターを選択したら以下の名前を入力するだけ。①「GIMMEALL」：マルチプレイ時、無条件にすべてのコースを選択できるようになる。②「WINTERY」：レースに優勝したときの紙吹雪が雪に変化する。③「CATLIVES」：通常はわずか3個しかないライフが、一気に9個まで増える。ちなみに、これらの特殊なネームを入力した後は、再びネームエントリー画面となって、いつもどおり名前を入力できるぞ。また、ゲーム中にポーズをかけて、✚左、右、◻、〇、左、右、◻、〇と入力すると視点変更が可能。さらに◻、〇、🄰、◻、⊗、〇、🄰、◻、⊗と入力すると、ライバルのスピードが遅くなるぞ。



◀何かへんてこな後方視点。でも、ちゃんとプレイできるのでご安心

LV50 エージェントアームストロング

★攻略に役立つ裏コマンド発見！

かなり使えるコマンドをご紹介。まず、ゲームスタート直後のメインホールの右の部屋に入る。ここで、部屋の右奥にあるロッカーに飛び乗って、壁の前で〇を入力。部屋を出たら右奥の石壁にトビラひとつ分のスペースができているので、その中に入って〇を入力。以上の操作が成功すると、メインホールの真ん中あたりにリフトが現れるので、そこから二階のバルコニーに飛び移ろう。バルコニーの右側、剝製が置かれている部屋に入ったら普通にミッション開始。そして、ゲーム中に🄰×4、◻×3、⊗、⊗、〇と入力してミッション確認画面に戻るとステージセレクトが可能になるぞ。また、同様に⊗×4、🄰、〇、⊗、◻と入力すれば無敵モード。さらに〇×3、🄰、🄰、⊗、⊗と入力するとすべての武器が使えるようになるぞ。



◀メインホール右側の部屋から始めて……



◀コマンドが成功するとリフトが出現！

LV50 チョコボの不思議なダンジョン

★楽々レベルアップできてしまう!?

キュートなチョコボが大活躍のRPGで、簡単にレベルを上げる方法が見つかったぞ。まず、何階でも構わないのでレベルアップの6芒星魔法陣を見つけること。魔法陣を踏んでレベルを上げたら、テレポカードを使って村に戻る。村でテレポカードを購入したら、再び同じ階に行って、レベルアップの魔法陣を踏む……。以上の操作を繰り返せば、ほとんど苦労することなくレベルアップできるのだ。ただし、このワザを試すにはテレポカードが必須なので、ある程度ゲームを進めていることが前提となる。[illegible]、魔法をレベルアップさせる小技をご紹介。ダンジョンの壁にある松明の前で本を読めば、敵に使用したときと同じく魔法の経験値が上がっていくぞ。



▶レベルアップの魔法陣。これがなかなか見つからなくて苦労するかも……

LV20 サムライスピリッツ　天草降臨スペシャル

★奇妙なワザが使えるぞ

アーケードでも有名なふたつのワザを教えちゃおう。ゲーム中に✚左、右、右下、下、㋝と入力するといきなり自害してしまうぞ。あまり得はしないけど、次のステージで怒りゲージがMAXになっている。もう1つは断末奥義といって、残りタイム40秒以上の状態で二本目を取るとあるコマンドが表示される。これを入力すると相手に〝とどめ〟を刺すことができるのだ。



▲開始1秒後、いきなり一本！　普通なら絶対あり得ない状態。でも、あまり使う気はおきないかな？

LV20 電車でGO!

★隠しキャラが出現する！

大人気のトレインSLGから、面白い小技を紹介だ。まず、初級以外でのノーコンティニュークリアが最低条件。次に、GOODを4回、又はGREATを2回以上出すと、上空にUFOが現れるぞ。ちなみに、ボーナスゲームを10点、もしくは0点クリアしても出現する。

LV20 サイバーボッツ

★隠しキャラ使用条件公開！

①ゲイツ、スーパー8、ヘリオン：各専用キャラでクリアするだけ。②ワーロック：①の条件をすべて満たすか、アリエータを使って難易度4以上でクリアする。③零豪鬼：①と②の条件をすべて満たすか、難易度5以上でノーコンティニュークリアすればよい。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK！

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥ 8,000分の商品券
50	￥ 6,500分の商品券
20	￥ 4,500分の商品券
0	￥ 2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
東京都千代田区
神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F
DPSウラワザ係
FAX
03-5281-5232
24時間受け付け中！

今月の採用者：LV80（1名）東京都　明川冀雪くん。LV50（5名）／新潟県　栗林幸永くん、神奈川県　足立研介くん、富山県　吉江誠一くん、佐賀県　清水一世くん、大阪府　板東俊くん。LV20（4名）／京都府　山田榮一くん、群馬県　高島大紀くん、北海道　眞山新輔くん、東京都　喜田雅人くん。

ブレイズ&ブレイド はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

~ETERNAL QUEST~

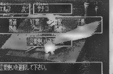
プレイヤー間のコミュニケーションが楽しい「B&B」。このタイプのゲームに慣れていない方にも分かりやすいように、このゲームの楽しみ方を公開しよう！



多人数プレイでレベルUP! 友だちと一緒にダンジョンに行こう………その1

●友だち集めてマルチプレイ！　それが何より楽しいのです

見た目のとおり、このゲームはA・RPG。攻撃、ジャンプ、アイテムの使用、そして職業ごとに異なる特殊アクションを駆使して、全部で10カ所のダンジョンを冒険し、古の賢者が残したタブレットを集めるのが目的です。それぞれのダンジョンは、キャラのレベルが一定値まで達していないと先に進めなかったりするところがあるので、同じ場所に何度も訪れる必要があり、長く冒険を楽しむことが可能です。しかも、登場するアイテム数は400種以上、そしてキャラのMAXレベルはなんと999！　極めようと思ったら、かなりの努力と時間が必要となるでしょう。このボリューム感も、このゲームの大きな魅力といっていいでしょう。基本的に、ストーリー性といったものは希薄ですが、逆に言えば純粋に冒険自体を楽しむことができるのです。しかも、このゲームはマルチタップを使えば４人までの同時プレイも可能となっています。古くはPCエンジンの『ダンジョンエクスプローラー』のように、多人数でプレイするA・RPGというのは、非常に楽しいもの。このマルチプレイにより、例えば「次にどこに行こうか？」などといったプレイヤー間での作戦会議が重要となるため、まるでT・RPG（プレイヤー同士で話し合い、行動を決定するRPG［テーブルトーク・RPGの略］。コンピュータゲームと違って、世界を管理するのがマスターという、プレイヤーと同じ人間なので行動に制限がほとんど無く、非常に自由度の高い冒険が楽しめるのがポイント。友だち同士でワイワイとおしゃべりする感覚でプレイできるのも大きな魅力です）をプレイしているかのような楽しみが味わえるのも魅力の１つと言えるでしょう。また「自由度の高いRPG」というと、真っ先に気になるのが自分の分身となるキャラの存在。このゲームは、キャラの職業は８種類、性別は男女２種類、属性（キャラの成長や、武器の装備効果に影響が出ます）が８種類、さらにキャラのしゃべり方までもが８種類×男女２通り分で、計16種類も用意されています。このことによって個性あふれるキャラが作れるようになっています。長い冒険を共にすることを考えると、なかなかツボを押さえていていい感じといえるでしょう。キャラへの愛着というのは、実はけっこう重要なものですから。



▲丹精込めて作り上げた、愛しのキャラを持ちよってマルチプレイ！　これが実に楽しいのです。



多人数プレイでレベルUP! 友だちと一緒にダンジョンに行こう………その2

●1人で遊ぶときは、こうして冒険しましょう!

1人で始めた場合、まず最初に森の遺跡でボスを倒してタブレットを入手することから始まります。しかし、その前に1人でダンジョンに行くのは危険なので、最低でもハンターを連れていきましょう。ハンターは、何よりも飛行系モンスターを簡単に倒してくれるので、非常に頼りになります。また、ハープも使えるので、回復役としても活躍でき、1人プレイするときには欠かせない存在となるでしょう。逆にウィザードやプリーストなどのキャラは、連れていかない方が身のためかもしれません。魔法使い系のキャラは、自分で操作しないかぎり魔法を唱えてくれないので、確実に足手まといとなります。さて、遺跡でタブレットを入手したら酒場のマスターに話しかけてみましょう。すると、マスターから次の目的地となるダンジョンの場所をいくつか聞けるようになります。そこで最初にオススメなのが「死者の迷宮」。このダンジョンは構造がさほど複雑ではないし、敵があまり強くないわりに経験値がたくさんもらえるので経験値稼ぎに最適です。またモンスターを倒して、もらえるアイテムも初期の冒険で役立つものが多いことも理由の1つです。ここで、アイテムを集めつつ、ある程度レベルを上げてからほかのダンジョンに行くのが得策と言えるでしょう。それでも、別のダンジョンのモンスターが強いと感じるときは、強力な装備品を集めることです。ダンジョン内に置かれている宝箱の中身は、最大8つのアイテムが設定されていて、その中からランダムで入手できます。運が良ければ、序盤でそこそこな武器が手に入る場合もあります。それに、宿屋に戻ると、宝箱の中身が復活しているので、何度も宝箱を取りに行けばいずれ良いアイテムをゲットできるはずです。こうして装備を整えていけば先の展開がかなり楽になります。以上のことを踏まえ、冒険に慣れてきたら自分のレベルに見合ったダンジョンに行き、タブレット集めに励むようにしましょう。そのうちにレベルもかなり高くなるはずなので、次は別の職業のキャラを作成し、育ててみるのもいいでしょう。マルチプレイ時に友だちと同じ職業のキャラしかいないとつまらないので、いろいろな職業のキャラを育てておくことをオススメします。



▲1Pプレイ時は宝箱を独り占め。どんどんアイテムを回収しよう。不要なアイテムはオークションで売りさばいちゃおう!



多人数プレイでレベルUP! 友だちと一緒にダンジョンに行こう………その3

● 『B&B』好きな友だちが集まったら、マルチプレイ開始です!!

マルチプレイの最大の特徴。それは、1人プレイでは行けないところに行けるようになる、というところです(中には、うまくやれば1人プレイ時でも行ける場合もあるんですが……)。ただ注意してほしいのは、マルチプレイすることによって初めて行けるようになる場所は、ストーリーにはまったく関係のない場所だ、ということ。基本的には、こういった場所の先には宝箱があり、アイテムを余分に入手することが可能になっているだけなのです(ただ、そういった場所にある宝箱の中には珍しいアイテムが設定されていることが非常に多いので、行く価値は非常に高いのですが……)。どんな職業であっても、1人でプレイしても何人でプレイしても、ゲームをクリアすること自体は可能なので安心して下さい。また、一定の職業のキャラがいないと先に進めないように思える場所もしばしば出てきますが、そういう場面にも、どんなキャラでもクリアできるように必ず抜け道は用意されています。だから、正直な話マルチプレイにこだわる必要はまったくありません。1人で、好きなキャラだけを使ってプレイしたって全然構わないのです。ただ、マルチプレイなら、1人でプレイしているときに比べて、より楽しみが増える、ということ。そういう意味では、強いキャラについていってレベルを上げることとか、強敵の多い場所に行って珍しいアイテムを探したりといったことも、マルチプレイの楽しみと考えてもいいかもしれません。でも、前にも言いましたが、マルチプレイの楽しみはなんといってもプレイヤー同士でワイワイ言いながらプレイすること。1人でプレイするときは少々長く感じるロード時間も、友だちといっしょにプレイしていればその間、その後の作戦を練ったりすることが可能なので、それほど気になるものでもありません。ここで述べてきた以外のマルチプレイの利点も、もしかしたらほかにあるかもしれません。それを見つけるのは、あなたと、そしてあなたの友だちの役目です。そうそう、最後に、マルチプレイをするにあたってのワンポイントアドバイス。リーダーは、もっとも『B&B』に熟練しているプレイヤーに任せましょう。リーダーの視点操作の上手下手で、難易度が格段に変わってくるはずです。



▲強力なボス戦も、頼りになる仲間がいれば乗り越えられるはず。こういう連携も、マルチプレイの楽しみの1つです。



多人数プレイでレベルUP! 友だちと一緒にダンジョンに行こう………その4

●友だちとワイワイおしゃべり楽しいなあ！　けど、気になる部分も……。

友だちと集まって、おしゃべりしながらプレイするのが何とも言えず楽しい『Ｂ＆Ｂ』。でも、プレイしてみて気になる点がいくつか……。まず前のページでも書きましたが、ゲーム中頻繁にアクセスがあり、しかもその読み込みの時間が長いような気がしました。そして、次に気になったのが何の情報もなしに突然クエストに出るということ。できれば冒険に早く慣れるためにも練習用として、強制的に参加させられるクエストがいくつかあれば初心者にも簡単にこの世界に入り込めたと思います。それと、マップが見づらいような気がしました。特に立体構造になっているダンジョンでは、床や壁が透けない場合もあって少し困りました。さらに全体マップでは、高低差で色が微妙に違うのですが、その色の違いがわからずに戸惑うこともしばしば……全体的にどのマップも広大ですし。ほかには、オークションで売りたいアイテムをいちいちアイテムボックスから引き出すのが面倒だったり、セーブに時間がかかってしまう点も気になりました。特にアイテムボックスに保管できるアイテムの数をもっと多くしてほしかったです。と、いろいろ言いましたが、これらの気になる点を補って余りあるマルチプレイの楽しさがこのゲームにはあります。これは次回作を期待せずにはいられないほどです。もちろん、ダンジョン、イベント、アイテムといった要素をボリュームＵＰし、もっと多くの人数（最大20人とか……ちょっと多すぎ？）で冒険したいとゲームプレイした方なら１度は思ったはずです。さらに付け加えれば、育てたキャラクター同士で対戦できたら面白かったと思います。あと、４人同時プレイが可能なので、バトルロイヤル（プレイヤー同士の対戦）なんかもあると楽しそうです。レベルでランク分けした実力差のある対戦では、ハンデをつけられるシステムがあれば、バランスも取れて緊張感溢れるバトルが楽しめると思います。対戦に勝利した方は、負けた方のキャラが所持しているアイテムを奪えるなどのシステムがあるとさらに友だち同士の対戦が盛り上がるかも。早くも次回作に期待していますが、そのまえに追加シナリオや新しいダンジョン、もっと強いボスなどが加わった改訂バージョンなんかもできたら発売してほしいです。



▲広大な世界を舞台に友だちと冒険に繰り出す。これぞ『Ｂ＆Ｂ』の醍醐味！　次作でもキャラデータを引き継いでくださいね。

読むほどにイラストがうまくなる〔熟成〕
教育にわるい

風上旬プロフィール いろいろあって、いろいろあってのイラストレーター。またの名を絵描きさん、ドット屋さん。頭脳プレイでタダより安いものはない！　風上旬先生に応援レターを！



イラスト／風上旬

COLUMNS OF DENGEKI
電撃コラムス

5人の偉人さんが贈る魅惑のひととき♡。今回もDPSを読んでくださるあなたのためだけに偉人さんは語ってくれることでしょう。

★そいつぁこのコインが知ってるぜ……

そろそろ本当に「読むほどにイラストがうまくなる」コラムを書きましょう！　といっても、私はまだイラストレーターとして半人前なので、たいそうなことを語れるわけがありません。本来なら「こうすれば上手なイラストが描けるよ」なんてことは、私が知りたいくらいなのです！

今回のテーマは「観察眼について」。あくまで、私が独自でやってる方法なので、もしかすると聞かなかった方が良かったと思える内容かもしれませんが……ご了承ください。

以前、私が某ゲームの原画の仕事をやってるとき、背景に「電車の中」を描かなければならないときがありました。もともと背景を描くのが苦手な方なのに加え、電車の中とはこりゃけっこう難しい。こういった場合、普通は資料を見ながら描けば良いのですが、私は貧乏なのであまり資料をストックしておりません。そこで私は、通勤中の電車の中で目をこらして各パーツを観察し、それをしっかりと記憶し、会社に到着したら、忘れないうちにノートへ記憶したところのパーツを絵に描く、といった手段を取りました。こうして5日ぐらいかけ、やっと電車内のすべてのパーツを自分のノートに移植することに成功したのです。

「面倒くさいな。資料を買うか、写真を撮れば1発なのに……」と思われるかもしれませんが、資料というものは、溜めだすと膨大な数になってしまい、いざ探そうとなると大変時間がかかるものなんです。また、資料を探している最中に、ゆかいなマンガなんて発見してしまったときには、へーキで2時間ぐらいワープしてしまいます。危険な行動です。それに写真を見ながら絵を描くと、模写に気を取られすぎ、脳にその絵が記憶されません。これだと「もう一度同じ絵を描こうか」なんてときに、また写真を見なければいけません。その点、自分の脳に通した絵はしっかりと記憶されますから、ずっと頭に残ります。つまり、自分の脳があたかも「巨大な資料棚」のようになってしまうのです。なによりタダというのがイイ。本当にイイ。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い!
Play Station
プログラムパワーチェック

岩崎啓眞
近　沉

今回はワリと時間をかけて書いたので、煮詰まった文章がそれなりに書けました。

★『ゲーム』について（第2回）

めちゃくちゃムズイ（笑）エッセイの第2回です。

さて、前回は「従来のゲームはルールの集合体＝システムによって実体／全体像が構成されている」という考え方を提示し、その後、この従来のゲームの思考、定義付けをテーブルトークＲＰＧ（前回も書いたが、この用語は日本固有のものである。このエッセイの中では、特に必要のない限り、「テーブルトーク」と表記する）とコンピュータがあいまいにしたと述べた。

なぜなら、テーブルトークのルールとは、「世界観を定義するルールの集合体」でしかなく、その実際のプレイは「マスターとプレイヤーが協力して、ある話、ストーリーを作り上げる」ものだからだと理由を指摘したところで終わったわけだ。

と、簡単におさらいをして、次に進むとしよう。

テーブルトークの「マスターとプレイヤーが協力して、１つの話、ストーリーを作り上げる」のが、いわゆる「ゲーム」から、かけ離れたモノであるのは誰の目にも明らかだろう（ちなみに英単語の〝Ｇａｍｅ〟は非常に意味が広く、「獲物」なんて意味まで含むので、一概に語義から外れるわけではないが、主たる意味から外れているのはたしかだ）。

では、テーブルトークとはなにものなのだろうか？

少なくとも通常の意味のゲームではなく、ＲＰＧが初めて雑誌に紹介されたときの表現である「高度にルール化されたごっこ遊び」、つまりある種のシミュレーションと見るのが正解だろう。

ここまで下積みをした上で、話はやっとコンピュータゲームに入る。

さて、コンピュータゲームは従来の「ルールの集合体＝システム」を持つ「競技としてのゲーム」とは大きなへだたりがある。

第１に、従来のゲームは誰かがルールを把握していないとプレイできないが、コンピュータゲームでは、コンピュータがレフリーをし、フィールド（ゲームの舞台。ＲＰＧのマップ画面だけでなく、ボードゲームの盤面までも含めた広い意味）までをもコントロールしてくれるので、プレイヤーは本当に基礎的なルールさえ覚えておけばプレイできる。

つまり結果としては「ルールの集合体＝システムによって実像／全体像が構成されている〝ゲーム〟」であるには違いないだろうが、プレイヤーがそのルールのすべてを把握しておく必要はないわけだ。

具体的にいうなら、初めてそのゲームをプレイするプレイヤーが、絶対に覚えなければならないルールは、たとえばＳＴＧなら自機の移動方法と攻撃方法ぐらいのものだし、対戦格闘ならキャラの動かし方と一部の基本的なコマンドぐらいで、覚えなければならないルールの数は、もしかするとババ抜きよりも少ないぐらいだ。

ここにコンピュータゲームの大きな特徴がある。

なぜならば、ルールを把握しなくてもプレイできるということは、「ルールを見つけること、それ自体がゲームになる」ということだからだ。

具体的にいうなら、ＡＣＴやＳＴＧ、はたまた対戦格闘の敵の動き（ロジック）を見抜き、自分なりの攻略方法を作っていく……コンピュータゲームをプレイする人なら誰でも当たり前のように行っている、この行為自体が、実は「コンピュータを介して提示されるプログラムの中に書き込まれているゲームのルールを学習し、それへの対処／対応方法を作り上げていく特殊なパズル」として成立しているわけだ。

言い換えれば、コンピュータゲームでは、なにより最初に「システムを探るパズルとしてのおもしろさが存在する」ということだ。

第２の要素は、第１の要素と対を成す、今までコンピュータゲームの最大の特徴といわれてきた「インターアクティブする能力」だ。

コンピュータゲームにおけるインターアクティブ（対話）する能力とは「コンピュータがプレイヤーが判断するのに必要な情報と選択肢の組み合わせを提供して、それをプレイヤーが選択する。その選択に対して、再びコンピュータがなんらかの処理をし、人間に結果を返し、また選択を待つ」、この過程の繰り返しにほかならない。簡単な言い方をすれば「コンピュータが出したメニューから選択できて、その結果をコンピュータが判定してくれる」というだけの話なのだが、こんなことは、人間（＝プレイヤー）を除けば、コンピュータ以外には事実上不可能な芸当だ。

つまり、コンピュータゲームの本質的な特徴の１つであるわけだ。

また、この能力は第１の特徴である「ルールを探るパズル」の要素とも密接に関わっている。プレイヤーは選択肢を選ぶことによって、さまざまな結果を見ることができて、その結果はむろん、そのゲームのルールを解き明かすヒントになる。

対戦格闘の必殺技コマンドを探したり、ＳＴＧで安全地帯や隠しボーナスを探したりといった、いわゆる攻略は「インターアクティブする能力」がなければまずできないことだ。

ここまででわかったと思うが、コンピュータゲームの最も核となる要素、あるいは構造とは、「コンピュータが、ある問題を情報・選択肢の形でプレイヤーに提供する。その情報からプレイヤーがルールを把握し、より複雑な状況に対応できるようになったところで、さらに難易度の高い問題が提供される」……このシークエンスなのだ。これがコンピュータゲームそのものの基本的な部分であると考えられる。

最初の敵を倒すのは簡単だが、あとになるにしたがって強くなる、ＲＰＧであとに登場する敵ほど、いろいろな攻撃をしかけてくる、いろいろなことをやってくる……こういった常識的な「事実」も、すべて前述のシークエンスに従って設定されているわけだ。

このシークエンスを基本的な部分としているということ自体が従来のゲームとはかけ離れているのは明らかで、ゲームよりは物理や科学の発見の過程の方に似ている。この視点から言い換えれば、コンピュータゲームは、「ゲームというよりは、ルールの発見とそれによる技術の向上の繰り返しである」ともいえるわけだ。そして、これがまた、「ゲームの定義」そのものを曖昧にしている。

さて、およそコンピュータゲームである限り、前述のシークエンスは必ず存在する／内包される核なのだが、では、コンピュータゲームの要素とは、これに尽きるのかといわれれば……「ＲＰＧとＡＶＧの登場以前はたしかにそうだった」といえる。

前述したシークエンスのみで成り立っていた（つまりＳＴＧやＡＣＴ、従来型の延長上にあるＳＬＧ）コンピュータゲームに新しい形で、その能力を使う方法を与えたのが、ＲＰＧやＡＶＧなのだ（ただでさえあいまいになっていた「ゲーム」を、さらにあいまいにした張本人でもある）。

ということで、やっと前回の「テーブルトークとコンピュータゲームがゲームの定義を曖昧にした」の２つが合体したわけだが、残念なことに、ここで行数が尽きてしまったので次回に続く。

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりん
プロフィール

★スノーモービルを思い出すスリル満点ゲーム

今、この原稿を書いている時点では、周りはすっかり白銀の世界です。まるでどこかのスキー場にいるみたい。大きな雪の結晶がはらはらと空から舞っています。今年はエルニーニョ現象の影響で、関東地方でもよく雪が降りますね。この分だと、今日も雪が積もりそう。そういえば、今年は長野オリンピックが開催されますね。雪不足が心配されていましたが、この調子だと期待できそうです。

さて、今回のゲームレポートは、エアバイクのＲＣＧ『Jet Moto』。プレイヤーが操るバイクは水陸両用で、けっこうスピード感があります。この辺、私の大好きな『ＥＳＰＮ』と近いものがありますね。それでは、まずチーム選び。私が選んだチームは、男勝りでカッコイイ女性ばかりの「ＭＯＵＮＴＡＩＮ ＤＥＷ」。このチームは、カラーリングがグリーンと赤のせいか、ヘルメットを被っている姿が思わず「ガッチャマン」を思い起こさせますよ。



イラスト／よしきくりん

次にコース……なのですが、10コースもあるので、初めての方はどれを選ぶか迷っちゃうのでは？　そこで、私の「オススメコース」ベスト５を紹介！　まず、第５位は「ＷＩＬＬ ＰＯＷＥＲ」。かなり起伏が激しいのでテクニックが必要なコースです。続いて、第４位は「ＣＬＩＦＦ ＤＩＶＥＲ」。雪国から一転して熱帯雨林の世界。ここでは石像を横目に、ショートカットを探しながら走らせるとおもしろいですよ。そして第３位は「ＳＵＩＣＩＤＥ ＳＷＡＭＰ」。ここはコースも狭い上に、行きと帰りが同じコースになっているので、ほかのバイクに気をつけなくっちゃね。

さて、ここからは別格！　〝スリルの第２位〟は「ＮＩＧＨＴ ＭＡＲＥ」！　これは本当に手に汗握りながらプレイしていました。空中に浮かんでいるコースから見える都会のビルの夜景が美しいです。でも、これに見とれてばかりはいられません。コースを外れたら大変！　『ジャンピングフラッシュ！』っぽい、ヒヤヒヤ感が楽しめるのがポイントですね。そして〝ベストロケーションの第１位〟は！　その名の通りの「ＪＯＹ ＲＩＤＥ」。南の島のリゾートの青い海あり、市街地ありの水陸両方が楽しめるコースです。

個人的に南の島が大好きなので、やっぱりこういう結果になりました。以前、このコラムでもレポートしましたが……２年前の冬にスキー場で初めて乗ったスノーモービル……スッゴクおもしろかったけど、これと同じような感覚のゲームです。オススメのゲームよ。

ゲーム業界のウラのウラ
ドットの忍道

林田篤
プロフィール

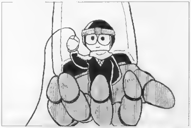
★今のキミに不滅の力を感じることはできるか

周りの雑音から逃れるために、仕事中はよくヘッドホンをして、ＣＤを聴いています。中でもゲームミュージックが好きで、片っ端から聴いてるのですが、先日コナミの「ＭＩＤＩ ＰＯＷＥＲ」シリーズ（Proになってからフロッピーがついているけど、ＳＣ－８８なんて持ってないって）に『ときめきメモリアル』が出てたので、興味本位で買ったところ、ゲームなんて１度触ったくらいで全然やってないのに、１曲だけ知っている曲があってかなり不思議でした。友だちは「ＴＶのニュースとかのＢＧＭで聴いたのでは？」と推理するのですが、「告白・回想」というタイトルのこの曲、〝クラい事件〟が多いなか、耳に残るほど流れるモンかなぁ…？

さて最近のゲームの開発室では、よく「深夜に放映されるアニメが増えた」という話題がでます。「提供がおもちゃの会社じゃないメカもの」とか「天使のようで実は違うモノ」という部分だけ聞いて、「ねらっているのはポスト・〝ゲリオン〟かな」とか邪推していたのですが、実際いろいろ見てみると、よくできているアニメが多いようです。

中でも、会社の人にすすめられて見て以来、マンガが原作の日テレのアニメ「ベルセルク」（東京だと火曜深夜1:45）がお気に入りで、単行本も買うくらいハマっているのですが、先日このアニメのＯＰが「変わって」しまいました。前の、だらしないギター（ほめ言葉）にあわせて、剣をにぎった手とタイトルロゴが交互に表示されるＯＰが、かなり好きだったのですが…。原因は、やはり〝フリッカー〟という手法が、人体に悪い影響が出るときがあると〝思われる〟ため、でしょうか。「恐ろしいのは、原因がハッキリと究明されないうちに、表現の手段の１つが禁止されてしまい、それをうやむやのまま、作る側が受け入れてしまうことだ」という言葉を、どこかで聞いたのですが、まったくその通りだと思います。ゲーム業界もそうですが、おカミのいうことには当然逆らいませんが、どうも過剰に反応しすぎる傾向があるようですし。「うやむやに表現を制限された世界」では、個人的にはちょっと興味は薄くなりますね。

最後に、今までの話とは全然まったく関係ありませんが、とうとうサンライズの巨大ロボットシリーズが、「勇者王ガオガイガー」を最後に、終わってしまうようですね。たとえこのあとどう変わろうとも、表現したいと思った「信念」は、作る側はもちろん見る側も、しっかり持っていてほしい、と思います。



イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

鎌田重昭 プロフィール [illegible]

★雪が降る日は……お家でゲーム!

このところ、関東地方は大雪続きです。大雪といっても北国の方から見れば「こんなもん雪とは呼べないぞ」というレベルの積雪なのですが、雪に弱い都会はあっという間にマヒ状態になります。私自身は運良く大きな被害はこうむりませんでしたが、知人の中にはＴＶでも話題になった「満員電車が４時間立ち往生」イベントに巻き込まれた人や、道路渋滞11時間などなど、さんざんな目にあったという人たちがけっこう多かったです。

ちょっと雪が多めに降ったくらいでマヒしてしまう首都機能というのも問題ですね。前述の電車立ち往生に遭遇した知人は「いくら同時多発で事故が起こったとはいえ、この程度の雪の被害で指揮命令系統がマヒするんでは、神戸級の地震でも来たらどうなるんだろう」と真剣に心配していました。

まあ、こんなときは無理に出歩かないようにして、暖かい部屋でゲームでもしているのが一番です。ゲームに季節は関係ないはずですが、冬になるとやっぱりウインタースポーツ等の冬のゲームがプレイしたくなるのは不思議です。昔はウインタースポーツというとスキーくらいしかなかったのですが、最近は冬季オリンピックだ、スノボだとバラエティに富んできましたね。

こうした季節には、冬物に限らないでもみんなで集まってのパーティゲームというのも楽しいです。『桃鉄』シリーズのようなＴＢＬはもちろん、『グランツーリスモ』のようなＲＣＧ系のゲームで、みんなでタイムトライアルというのもけっこうアツくなりますよ。車種やコース等、条件を同じにしておいて、純粋にタイムだけを競います。当然、言い訳はできませんから、みんなマジでの勝負になります。最下位の人には罰ゲームでも用意しておくとさらに熱が入ります。

最近はパーティゲーム系のみんなでワイワイというソフトがちょっと少ないですね。このジャンルの傾向としては、一発当たればロングセラーになるケースが多いので、狙い目だと思うのですが……。

ゲームではないのですが、マック（アップル社のマッキントッシュというパソコン）の初期のフリーウエア（著作権料を要求しない、再配布が自由なソフト）に『Snow！』という作品があります。スコットさんという外国の人の作品で「雪についての教育的ソフト」というサブタイトルがついています。起動すると白黒のシンプルな画面で、モニターを窓に見立てて雪景色の夜の街に雪がちらついています。遠くに教会が見えていて、ときどき夜空をサンタクロースのソリが横切っていきます。初期画面は「にわか雪」で、ほかには「雪」と「吹雪」のモードがあります。「雪」に切り替えると降雪量がかなり増えますが、「吹雪」にするとどうなるのでしょう……？

正解は「画面が窓枠だけ残して真っ白になる」でした。実はジョークソフトの一種なのですが、これを見せた相手の反応がおもしろいのです。ウケる人と「……で、なにがおもしろいの？」とまったく理解しない人の両極端な反応が返ってきます。

傾向を見るとパソコンやゲームに対してマニア的な趣向が強い人ほどウケが良いようです。やっぱりゲームが好きな人にはウイットに富んだ人が多いようですね。

初期のマックには、こうしたユニークなジョークソフトがたくさんありました。マックを起動すると真っ黒な画面に文字だけ、というＤＯＳの画面が出てきて、ＤＯＳユーザーをからかうソフトとか、放っておくとパソコンが話しかけてくるソフトなどなど、おもしろい作品が多かったのですが、最近はこうしたジョークソフトがあまり見かけられなくなったのが残念です。

大雪の日には外に出かけないのが一番ですが、仕事や用事でどうしても外に出なければいけない場合は、ゲームボーイのような携帯型ゲーム機を持って行きましょう。電車が遅れたり止まったりしても、ヒマ潰しツールを持っていれば心の余裕ができます。

最近は超小型のノートパソコンや、モバイルツール（携帯型情報端末機）も数多く登場していますので、これにゲームを入れておくのも１つの方法です。私はシャープのザウルスポケットにゲームをインストールし、ＰＨＳでのインターネットも可能なようにセットアップをして持ち歩いています。電車が止まりそうだという場合は、これで情報収集をして路線の選択をし、それでも止まってしまったらゲームでヒマを潰そうというワケです。

幸いにも（残念ながら？）この冬は今日まではこれが活躍する場面に遭遇しませんでしたが、備えあれば憂いなしですから常に持って歩いています。あと、文字情報が受信できる「見えるラジオ」も災害時には活躍しそうですね。

■このところ携帯型のゲーム機というジャンルで、ソフトが差し替えられるモデルはゲームボーイしか残っていませんね。以前はセガの『ゲームギア』や外国製の『リンクス』等の高性能カラーモデルがあったのですが、携帯性に問題があったのか、ソフトが続かなかったのが原因なのか、どれも消えていってしまいました。

現在の技術力を持ってすれば、より小型で高性能なカラーモデルも可能だと思うのですが、メーカーさん作ってみません？　ポータブルＣＤプレイヤーサイズのＰＳなんてできないかなあ。



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

興奮必殺史上最強！心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応

やがて来る未来の自分のために熱くがんばる…知恵とハガキの読者様ページ



PSの奴隷はテストとか受験とかどうにもこうにもブルドッグな状況になると、ついついハガキが描きたくなってしまう、PS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。ゲーム、その他なんでもアリです！　命かけるでしょう！

戦いは気合いだ！　負けるな！　他人を蹴落とせ！……と激しくガンバルのもいいですが、自分とゆっくり語り合って静かにガンバルのもOKでしょう。そういうことです。

電車にて：はぁ……疲れた。さぁってと、今日は金曜日かぁ……あ、確か昨日あのソフト出てたよなぁ……よし、コンビニで電撃プレイステーションと一緒に買って帰ろう。電撃プレイステーションの読者ページ、ＰＳの奴隷は略して「ＤＰＳど」、11ページで大迫力、ゲームの話題満載で掲載ハガキ枚数、ゲーム専門誌最強のスペックなんだよなぁ……そういえば、トイレの電球切れてたっけ……中濃ソースも買ってかなきゃ。コロッケ食いながらゲームして、酒飲んで。休日はやっぱコレだ。ん、よし。エロ本も買ってっちゃおう。：ガタンゴトン

やはりこの日はやってきた こうなったら総理を人質に

とか考えてみたものの、ムダなんだよなぁ。こういう妄想。この間にも英単語もうひとつ覚えられるんじゃないかっていう

でも現時点ではそれも妄想



▲秋田県　蒼ノ助さん：出てくるといいですね。あ、でも敵も出てきちゃいます。



▲大阪府　わたなべつとむさん：いい味です。歳のワリに初期レベル低いですが。



▲東京都　藤神零式さん：難易度あまり高くありませんし。世界がステキです。



▲北海道　古川緋色さん：確かに……似てますよね。どことなく儚げですし。



▲兵庫県　SATOMIさん：ナイスバディなワケで……でもＵＰは……。



▲千葉県　MAKOTOさん：ＲＰＧは基本的に誰でもＯＫですよ。多分。



▲秋田県　いふじこうさん：ちょっと感動するらしいです。海外でＰＳ。



▲長崎県　川原瑞穂さん：ＰＳ版はどうなるんでしょうねぇ？　Ｈな服は？



▲北海道　凛音さん：人気ありますし、きっと移植されるでしょう。



▲岐阜県　葉月ひとみさん：お誕生会とかやりそうですよね。彼女。



▲東京都　こめっとＦＡＮＴＡさん：釘バットでＧＯ。痛いでしょうねぇ。



▲静岡県　えんぜるぼーいさん：露出激しいですよね。みんな剣で戦うのに。



▲山形県　神無月千尋さん：やりがいありますよね。時間かかりますし。



▼三重県　東本夕夜さん：高校生なのにバリバリの戦士な彼ら。卒業後は傭兵とかでも食べて行けそうです。何より精神的にものスゴク強くなってそうですし。そっちの方が大きいですね、きっと。

◀大阪府　杜蓮司さん：不条理すぎるのも問題ですよね。やっぱり、ゲームには納得できるＥＤっていうのが必要不可欠でしょう。



▲神奈川県　走馬あづみさん：彼女が一番食べ物が似合いそうです



▲宮城県　からなしさん：彼らの運命って一体…。ちょっと悲しいのでした。



▲宮城県　水輝立さん：言っちゃったらかなりドキドキしそうてす。





▲長崎県　川原瑞穂さん：当然彼も大活躍？　楽しそうです。



▲福岡県　葵月みらさん：強がりで強情で一途でいいですよね。



▲神奈川県　仲ちゃんさまさん：胸の大きさは同じかな……なんて。

「受験シーズンですね。実は私も来年受験なんですけど、実際、ゲームはどうすれば良いと思います？　うちの親はゲーム禁止とか言わないんで、逆に不安になってきちゃって。ベストな選択ってあるんでしょうか？」北海道　ライダースセブンさん：

　難しいですよね。ゲーム好きにとって受験はとっても大きな壁です。まあ、青春自体の大きな壁なんですけど。ＤＰＳはゲーム雑誌なので、本当は「ゲームで遊んでても受験なんて楽勝ですよ」と書きたいところですが、実際にはものスゴク厳しいです。まあ、１日１時間程度の気分転換としてなら、大丈夫だとは思うのですが、１度始めてしまうと大抵の人はズルズルと続けてしまうモノ。もしも１日４時間プレイしてしまったら、その後１時間はボーッとして勉強も手つかず。この繰り返しは、受験に大ダメージです。特にＲＰＧは……。「ゲームをすっぱり止めるなんて不可能」という人はとりあえず、プレイに時間がかかるＲＰＧ、ＳＬＧだけでも絶つことをお薦めします。買わずに我慢。その分貯金。気分転換にはＰＺＧとか。とりあえず、ＤＰＳを読んで情報だけは入手して（攻略は読まずに取っておく）、イライラしないで勉強に燃える。これが一番かもしれません（笑）。

「新年早々、事故で愛犬が死んでしまいました。７年も一緒に暮らしてきただけにかなりショックです。こういう別れの悲しみから逃れる方法ってないですよね。きっと。なくなって悲しい＝大事だったってことだろうし。ツライです」東京都　レイさん：

　死別は……もう、他人が何を言ってもどうしようもないくらい悲しいですよね。穴が開くというか……。よくマンガや小説などで、愛する人や物を失って復讐に生きるなんて状況が描かれますが、実際に体験したことがある人はものすごく共感できるハズです。これはもう……自分で何とかするしかありません。とにかく何とかするしかありません。ガンバッテ下さい。

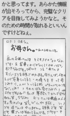
「初詣のおみくじって気になりますよね。凶とか出ると大ダメージ。ちなみに私は今年中吉でしたが、一緒に引いた友だちは凶でした。かなりビビってました」島根県　イカルガさん：

　気になりますよね。初詣に行ったら必ず、おみくじ引きたくなりますし。普段占いとか気にしない人でもつい、引いちゃうみたいです。まあ、初詣に行くこと自体が占いっポイんですけど。とりあえず良ければ信じて悪ければ信じない。そんなワガママがベストです。って引く意味なさげですけど（笑）。貴方の今年がハッピーでありますように。

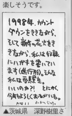
ロボコン0点な人

思いのほかゲームを楽しめた年末年始でした。（ほ）

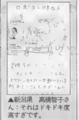
　前回の原稿を書いた直後『テイルズ』をクリアしてしまいました。趣味で遊んだＲＰＧをクリアしたのは本当に久しぶりでした。それにしても各誌レビューの点数の低さはなんだ。いや、低いワケじゃないけど、際だって高くもない。もうちょっと評価されてもいいんじゃないだろうか。と、常々思っていたのだが、よく考えたらコレ、キャラに引っかからなかったらごく普通のＲＰＧなんですよねぇ。私はすっかりキャラクターたちの魅力にハメられてしまったために、システム的なことに関してはかなり甘く評価してました。だって実際、エンカウント率の高さとかアイテムの使いにくさとか、まったく気にせず遊んでましたし。言われてみれば確かにそうかなぁと思いますけど。でもまあ、個人的に非常に楽しめたので、もし点をつけるなら90点くらいは付けようかなぁ。それに、まだまだやってない要素とか取れなかったアイテムとかたくさんあるし、しばらくしたらセカンドプレイを始めようかと思ってます。あらかた情報が出そろってから、完璧なクリアを目指してみようかなと。そのための時間が取れるといいんですけどねぇ。



▲茨城県　薮柑子さん：ちょっと０点ですが、楽しそうです。



▲茨城県　深野樹里さん：いいのでしょう。それがサダメ？



▲新潟県　高橋智子さん：それはドキドキ度高すぎです。

けは、外伝的な読み物としてちょうど良かったのではないかと思うのです。弓と矢がまだ他にもあると思わせておけば、今後続々とスタンド使いが出て来るぞっていう、第５部への「引き」にもなりますし。そもそもラスボス（？）のキラークイーンがまるでインパクトに欠けてたと思うのですが皆さんはどうでしょうか。個人的な見解を申し上げますと、ディオやカーズに比べると吉良の魅力は百万分の一以下です。それに主人公（漢字忘れたけどジョウ助ね）との繋がりがてんでないっていうじゃないですか。おかげで戦いに重みがないというかなんというか。あとそれから、登場人物が多すぎてなにやら主人公が全然目立ってません。この辺りも物語が散漫とした印象を受ける要因ではないかと思われます。さらに、敵が次々仲間になっていく展開もなんだかなぁって感じがするのです。

（結局長くなってしまったので続く・ほ）

ライターの小岩くんに「Ｂ＆Ｂ」のキャラを育てさせるのは禁止。自分でやれ（魔）

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」増刊Ｄの「ＣＤの奴隷」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。決算はまだまだ先なので、みんなガンバって下さい。ハガキ送ってね！

ジョジョネタ第2弾。以前書いたとき、多少言い残したことがあったので、今回ちょっとだけ補足させて頂きます。基本的に、好きだから、その苦言でありまして、決して非難中傷の類ではないことをあらかじめお断りしておきます。さて、その補足とは、以前「こっそりジョジョ年表から抹消して欲しい」と書いた第4部について。基本的に4部に関しては、別に大嫌いというワケじゃないのです。ただ、なんかもの凄くまとまりがなくて、実際のところあんまり印象に残ってないというのが正直なところです。ただ人気にかまけてダラダラと長く続けてみたけれど、とりとめがなくなったので取りあえず終わらせましたって感じがするのは私だけでしょうか。あれでも最初の頃は面白かった（アクア・ネックレスのエピソードはかなり好き）ので、弓と矢の話が段落したあたり（レッド・ホット・チリペッパー ぐらい？）で終わって欲しかった

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

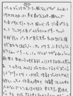
俺のマイブームを越えた、マイロングセラーは、スイスエミーの「果実傾」（ヨーグルト）。特にピーチメルバ味が好きなのだが、編集部周辺のコンビニにはないんだよなぁ。（中）

そういや、この号が出る頃はもう発売してるんだよな、「センチメンタルグラフティ」。発売前からグッズが売れまくりという姿は、まさにギャルゲー界のKinki Kids。さとちー先生は「『センチ』自体が関連グッズ」と言い切ってたな。それはともかく、大昔にファーストウィンドウの話題をして以来、興味の対象から外れてたんだけど、最近仕事でちょいとプレイしてみた（「cm－m」のことよ）。で、感想は……ファンには悪いけど、ありゃ相当ヒドいと思うぞ。なにしろゲームとして成立してないほど進行が単調だもんな。システムも会話選択、市内の移動などに意味がないという超ハリボテだし。ちゃんとゲーム作ってるところがかわいそうだぞ。とはいっても、売れるのは間違いないんだよなぁ。キャラがよければすべてよし、のギャルゲーですから。改めて変わったジャンルだなぁ、と感じたよ。

しかし、こういったファン心理というのは、別にゲームに限った話でもないからなぁ。あの宝塚歌劇団なんかも、演目よりも団員目当てで客が集まるわけだしさ。兵庫と東京をつねに行き来する熱狂的ファンは、グッズ集めに秋葉原を奔走するギャルゲー好きと変わらんと思うぞ。でも宝塚ファンはお目当ての人が引退後は、数カ月「喪に服し」た後、あっさり新たなひいきを見つけるらしい。このへんは後々までひきずりがちなギャルゲーファンと違い、女性特有の割り切りを感じてしまうのだが、どうでしょ。



▲大阪府　雛瀬ユキさん：猫耳少年はいないですよね。確かに。



▲神奈川県　羽月季留さん：よぉ、ドキドキも学生時代だけですから（笑）。



▲岐阜県　葉月ひとみさん：多いですよ。鎖骨好きって。色っぽいです。



▲京都府　やまねこさん：モロよりもチラリ。それが正しいでしょう。



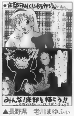
▲北海道　さりあさん：既に女子高生ファッションから卒業してそうです。



▲青森県　麦都りゅうさん：元々そういう目的で作られたわけですしね。



▲大阪府　F・Aホーリーさん：足音、いいですよね。敵出てきてビクって。



▲長野県　老川まゆふぃさん：せっかく「もん」まで付けたのに（笑）。



▲群馬県　沢翰ゆうさん：たくさん入ってますかられぇ。探すの大変です。



▲青森県　くめた夏緒さん：アニメ化とかないんでしょうかねぇ？



★★ゲームライター講座★★

「記事を書くとき、ゲームってどれくらい（何時間）プレイするものなんですか？」秋田県　槍欄さん：

ＲＰＧ等の長時間プレイしないと記事がかけないタイトルは当然、何十時間もやってから書きます。それ以外のジャンルでも最低２～６時間はプレイしてます。ＥＤ見てから書くレビューはまた別。



▲群馬県　三四郎さん：楽しいですよ。かなり。編集部でもきてます。



▲東京都　こめっとFANTAさん：大切です。飲み過ぎは身体に毒ですし。



▲広島県　さやさん：悲しいですね。ソフト発売日・本体故障。



▲千葉県　わいきちさん：とりあえず体験してみるっていうのも手です。



▲福岡県　とりおさん：耳付きは永遠のロマンだそうです。



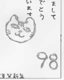
▲秋田県　双龍さん：シナリオが某エヴァな感じとかっていうウワサが。



▲宮城県　水輝立さん：なんといってもロード早いですしね。



▲大阪府　パラノイアさん：ハーレム状態になりますから。『アザアザ』。



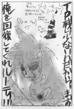
◀山梨県　キートンやすさん：へたくそ王宛ではなかったんですか……すいません。目が、目が怖かったんです……スゴク。



▲埼玉県　平良一さん：着替えしたら良かったんですけどねぇ……。



▲北海道　麻宮透さん：シアワセならば全て良しデス。それが奴隷。



▲東京都　春日みどりさん：田舎者は回復してあげないんです。きっと。



▲神奈川県　夢竜飛さん：レベルＵＰは楽しいですから。助けなくても

各種コーナー新規開設賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。**「プリクラQ」**プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！**「カラオケGO」**かなりちゃんと募集中（笑）。



◀徳島県　浅葱柚椰さん：「2」からの初心者な人には一番最初が、一番難しいかもしれません。とにかく警察署にたどり着いてしまえばなんとかなりますよ。セーブもできますし。

▼東京都　荒川政子さん：やりこむのが大変そうですが、はまってしまえば楽しいかもしれません。もう少しだけどうにかなれば……ってところが多いんですが、体験版をプレイしてＯＫだったならバッチリです。





▲大阪府　哀さん：イロイロありますよね。２人きり。

最近の謎は紳士服の青山のＣＦ。猫がひなたぼっこしてて不自然な動き（ＣＧも使用）を繰り返し、最後に唐突に「いいなぁそんなスーツ欲しかったんだ」で終わるヤツ。犬猫動物好きなオレとしては高得点を付けたいところだが、さすがに全く意味がわからん。しかも猫が笑うのがムチャクチャ怖い。なんなんだろうなぁ……アレ。もしかして社長の飼い猫とかそんなかな？　タレント志望の不細工な孫を強引に起用するとかと一緒で、うちの可愛い猫ちゃんをＣＦで使うのだ！　って感じか？　それとももっと深い意味が？　ふむう……謎。　（魔）

ツラヅラ



まんが／田中まさし（前髪に特徴ありです。みんな困そうですよね）・イラスト／ＮＤＯ

ランキング発表

225：週末の怪人
220：Ｇ・紅牙
200：のぶすけ
195：矢渡
190：RATA
185：祥人
180：田中将司
165：むにゃん
160：柴田恭子、ごちうり
150：広瀬川秋人、佐伯まさめ
：走馬あづみ
145：小林恭介、湖山たみ
140：[illegible]
135：NAKO、TOMY
：美波、熊瀬ユキ
130：櫻璃、哀原斑
：都賀渉
125：雨宮五月
120：とりお、Ｓ・風雅
115：谷川蛍雪、眠るカバ
：[illegible]
110：水鶏、えんぢまる
：いわきゆーし

●105．辻槻景太、香月りん、市藤にたか、●100：かへえ、卯月渉、想あたみ、●95．望州あゆら、児玉啓太、東本夕夜、めもるん、古川緋色、●90：飯綱、十槻久也、ともの、樹塚ともかお、山口27号、●85：月子、水輝立、ＳＡＴＯＭＩ、如月龍牙、うに、●80　荒華、白羽優希、瀬鈴、藤神雫式、太一、マチコ、遠瀬宵、小薗まり、深野樹果、ＨＡＰＰＹ、●75．一郎あきら、山筋、タカハシヂュン、鯨子、●70　りるひな、パー子、リンチンチン、木村吉伸、えんぜるぽーい、浅薙袖椰、くさかべゆかり、彩軌彼方、大和飛鳥、●65．神哉龍、魚屋、Ｋ450、大類敦士、楽柚、藤野ケイ、バグ12匹、●60　成瀬祥雄、にんじん、有久翼、水荻巴、ちったん、麻里呼騎士団、杜蓮司、高橋智子、Ｙｕｋｏ．Ｔ、うに頭、●55：前川、ＤＤＴ、壬まどら、神野ゆき、鳥太郎、乳酸菌29号、秋月えま、綾千、蒼ノ助、からなし、老川まゆふぃ、ユドウフ、橋本由貴恵、甲斐つるぎ、石井洋美、フォレスト、なみなみ、●50：甘露夏生、さかき和子、桐生雅士、まみこ、石田知広、蘇芳、月旅行物語、野利山一夫君、ＭＯＫＯＴＯ、やまねこ、アウー、こめっとＦＡＮＴＡ、真宮まゆ、三日月哀、わたなべつとむ、蒼月
※あなたのハガキをお待ちしてます。



◀神奈川県　想あたみさん：県名は書いて下さい。でないと困っちゃう。



◀静岡県　ラブテクノさん：最強ではないけど……ですよね。



◀熊本県　ＳＥＰＩＡさん：大変です。気をつけないとです。



▲福岡県　立花りんかさん：床部の人は倒れませんでした。



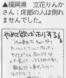
▲愛知県　エナさん：気持ちよさげです。新作きませんねぇ？



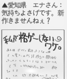
▲青森県　愛猫光輝さん：ステキなハガキライフ。ワイフも可です。



▲徳島県　火吏那さん：最近は書かないといけないんですよね。



▲福岡県　いちがやまみさん：髪の毛もアレだったらヤですよね。



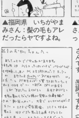
▲茨城県　藤野ゆかりさん：慣れですよ。きっと。少しずつ……。



▲東京都　ミュートロンさん：ロールちゃんにもはねられますよね。



▲神奈川県　スパイダーさん：ヌイグルミ服とかもありますし。



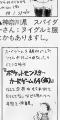
◀東京都　空水晶さん：ステキなお姉さんです。感謝ですね（笑）。



▲京都府　紫狼さん：覚えやすいんですけどね。



▲福島県　N.O.K.さん：仲よさそうです。かなり。



▲東京都　祥人さん：ピカチュウ放送再開されませんかねぇ。

読者参加 小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは２月４日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この2人（キューは外見は人間。よくできた機械？らしい）と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。ギルドで依頼されたお使いクエストの目的地ホールステッドの街にたどり着いた。そこで今回のクエストがギルドの罠だったことが判明、軟禁され尋問を受けることになる。ボクの旅の目的を明かすように迫られるが…。

「彼らにここで、本格的に反抗されたらワシラだけでは押さえきれんぞ」
……そうなのか？　ボクたちってそんなにはスゴイのか？
「た、大変です！」
バタン！
突然ドアが開いた。
「身元不明の一団が街を囲んでいます！」
「来たか……」
大賢者や議長は全く動じない。
「数は約5000！　後方には術士も配置されているようです。紋章をはぎ取った跡が……」
紋章……ということはどこかの騎士団出身ということだ。
「カジャラーンじゃな」
「そうでしょう。ここがギルドの中心と知ってなお、戦いを挑んでくる様な愚か者は過去の無き彼の国くらいしか思いつきません」
カジャラーン帝国……確かまだ出来てから10年経ってない新興国だ。暴政で有名だったハラン王国を、奴隷にして最強の拳闘士、熱き血の皇帝ハルバースラクーンが徹底的に破壊して新たにまとめあげた。今では大陸で一二を争う軍事大国だ。
「ヤツラ……キミたちの存在をかぎつけたらしいな。ちとハデにやりすぎたか。それにしてもここまで攻め込まれるとはギルド自慢の情報網も大したことないのぉ」
「１個騎士団とは思ったより少なかったですね……」
「マーフィア……いや議長……お主ハメたな？」
神奈川県　邦人さん：



◀茨城県　小見幸子さん：さて、新展開です。最近地味でしたし（笑）。

ハードの神様の犬Σ

いねえっつーの。新年２発目だっちゅーのに。犬くんはとうとう締め切りまでに連絡が取れませんでした。とりあえず、公開捜査に踏み切らせていただきます。帰ってきて下さい。奥さんやお子さんが泣いてます。ってほんと、早く連絡くれないと子持ちってことにするぞ！　（魔）

★しようがないので奴隷制作日記をお送りいたしまーす★

昔書いた小説の続きでも書こうかと思ったけど、反響が無かったのでやめた。そこでここ何日かの日記。

１月××日：晴れ：今日から仕事始め。って言っても正月も家で仕事してたから、「さっやるぞ」と気持ちが引き締まるなんてことは全くない。とりあえず、イロイロとＴＥＬをかけたりする。犬くん（本名：川ロー）はつながらない。留守電にもならない。

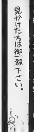
１月×〇日：曇り：色校。色校とは雑誌になる前の最終チェック。ここで写真やハガキ、文字などをチャンと直さないと、誤植などの間違いが残ったまま、雑誌が売られてしまう。まあ、攻略ページに比べれば奴隷は間違ってた時のガッカリ度が低いとはいえ、プロとして手は抜けない（ちゅーかどんなにガンバッテも運が悪いとナゼか間違いは残ってしまう）。熱い男の赤いトラクターな気持ちでチェック。色校を見終わったら上の人にチェックしてもらう。これに最低でも１晩はかかる。とりあえず待ちの間は『ブレイズ＆ブレイド』（以下『Ｂ＆Ｂ』）で、平吉くん、うききくんと多人数プレイ。オレのキャラがムチャクチャレベルが高かったので彼らもがんがんレベルアップ。なんか悔しい。オレは地道にレベル上げしたのにぃ（笑）！



１月×△日：曇り：やっと正月中に届いていたハガキが手元に届く。まあ、メディアワークス全体のハガキを仕分けているわけだから、しょうがないんだけど。ひたすらハガキを見る。封筒を開けて、見る。とにかく見る。

１月△×日：雪：風邪。会社行けず。熱で寝込みながら『Ｂ＆Ｂ』をダラダラプレイ。レベル上げは、ぼーっとしててもデキるからいいなぁ。ＳＳの『グランディア』も同時進行でやる。

１月△△日：[illegible]やっと復活。たまった仕事を片づけてから、とりあえずハガキを見る。またひたすら見る。時間が無くなってきたので、採用するハガキを選びながら見る。過去のハガキも見る。かなり疲れる。なんとか選び抜く。



１月◇◇日：雪：また調子が悪い。かなりヤバそう。でも締め切りは迫ってきているので当然休めない。犬くんに電話をかける。が、当然のようにつながらない。ないないばかりでないないシックスティーン。でもオレもうすぐ31なんだよなぁ等と考えてしまうくらい疲れてるオレ。編集の宮田さんに反町くんが宣伝してた目を洗うやつを借りる。パシャパシャ。気持ちいいけど、イタイ。ちょっとスッキリしたけど、すぐまた意識が朦朧としてくる。イカン。

１月◇〇日：晴れ：犬くんに電話をかける。留守電にもならず。世間は厳しい。もうなんかどうでも良くなってきてるので、自分で原稿を書くことにする。机正面に置いてあるピカチュウも励ましてくれている気がするので、全て良しとしよう。犬くん（本名：川ロー）……初めて出会ってからもう10年にもなるのにヒドイよ。

◆今はこれだと思うのです◆

以前に広末涼子ちゃんが大好き～ッ、SHAZUNAのIZAMUくんにはまってる～と書いたら、なんとと～っても心優しい読者さんが、雑誌の切り抜きやプリクラを送ってきてくれました。この場を借りてお礼を申し上げます。新潟県にお住まいのペンネーム高橋智子さん、ホントにありがとうございました。（さ）は感激し、これを励みに仕事をがんばっています。ホントはお返しをしたいんですが、ここはそのようなコーナーではなく、収拾がつかなくなると困るので、お礼の言葉でお許しを……。あなたの毎日がハッピーでありますように、心から（さ）はお祈りしております。今年も涼子ちゃんとIZAMUくんを応援するぞ！

さて、前回お休みしてしまいましたが、今回から『ジャスティス学園』の攻略を開始します。（さ）はパシフィック学園のティファニー＆ロイを使っています。やはりこのゲームをプレイするなら、男女の組み合わせは外せないでしょう。システム面で重要なのが、根性カウンター。ガードキャンセルと同じく、相手の攻撃をガードした後に反撃するもので、このゲームはこれが全てと言っても過言ではないほど重要だ。詳しい用途については、次号で……。

わりだなんて全然予想してなかったもんだから、「第4部・完」の文字を見たときは本気で我が目を疑ったくらいです。終わってみて思えば、ジョナサンから始まるジョースター家が代々関わってきた「吸血鬼との因縁」にはほとんど関わりあいがなかったワケで、やはりこれまでのシリーズとは別物と考えていいのではないかと、あくまでも個人的に（▲重要）思っている次第であります。てなワケで、今の第5部にかける期待は相当なものです。まずジョルノがディオの直系の子孫であることからして、今後の展開に期待を抱かずにはおれないワケです。もし、万が一ですが、最終的にジョナサン家直系のジョウ助との戦いとなり、そのための伏線が実は第4部に張り巡らされていたというのであれば、もはや感服するしかありません。土下座して謝っちゃいます。でもその可能性は…あまりなさそうですね。（ほ）

本当に続くの？　ウソツキだからなぁ（魔）

さてここで問題です。犬くんは次号までに帰ってくるでしょうか？　正解は次号！　今は判りません（魔）

「グランツーリスモ」を買いました。免許持ってないし車には興味ないので、車種に関してはまったく知らないのですが、一つだけ知っているのがあります。それは豊田可莉奈もといトヨタ　カリーナ。どんな形してて、どの程度の性能かは知りませんが。でもゲームには出てこないのね、残念。それはそれとして、ライセンス取得のあまりの難しさに発狂寸前です。かろうじてＢ級は取れたけど、Ａ級は手も足も出ません。国際Ａ級なんて夢のまた夢。それでもやり続けてるってことは、良いゲームなんでしょうけど。　（ほ）

「通学中、ラッシュにもまれていたらサワサワっときたので違う車両に逃げました（私の使っている電車はかなり痴漢率高いので、最初から逃げやすい所に乗ってます）。しかし……逃げた先でもさらに痴漢。ちょっとパニくってしまって元の車両に戻ろうとしたら、痴漢に電車の連結部分に挟まれてしまいました。なんか計画的だとしたらスゴク怖くなってしまって、痴漢が降りていくまでされるがまま。くそぉ……次の日から安全ピンとか武器をチャンと装備しての通学になりました。戦いはどこにでもあるのですね」大阪府　西陣さん：

（P－136からの続きです）さてもう一つ。現代を舞台にしてるせいか、あまり人が死ななくなったのも、今のジャンプを象徴している感じがして嫌でした。昔は1コマで数十人の人間が死ぬなんてザラにあったもんなんですが（しみじみ）。まぁこの辺は仕方ないとして、どうしても納得できない部分があります。主人公の過去に関するエピソードが、まったく未消化のまま終わっていることです。過去、主人公が髪型にこだわる原因となった人物とは誰だったのか？　当然、あのエピソードを読んだときは、あの人物は主人公本人であり、最終的にはタイムスリップ物へと発展するのだろうと思ってました。このとき初めて、ああ、やっと面白くなってきたぞ。これまで読み続けていて良かったー」と思ったのですが、結局、最後までそんな展開は微塵も見せずに終わってしまったのでした。それに、まさか吉良を倒して終

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、MVP狙いは大変だけど、がんばってみるっす！　なんちて。　（魔）

手軽に参加したい人は

HP	＿	全数値を足して25になるようにする
つよさ	＿	
かしこさ	＿	
すばやさ	＿	
こううん	＿	

キャラクター名　カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①　戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くいてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト48は戦争クエスト。術の国ラングラートとリキスン共和国の紛争に傭兵として参加して下さい。任務はどちらの国についても同じ。独立小隊として単独行動をとり、密かに敵本陣を狙います。重要な任務のため、それなりの剛の者でなければ務まらないでしょう。職業は当然、剣でも術でも戦闘向きの方が良いでしょう。術の国と呼ばれるだけにラングラートは術士が中心で、職業がそっち系の場合、魔法石による加護があるようです。対してリキスンは商業の国。武装は選び放題のようです。選択は3つ。①ラングラートにつく、②リキスンにつく、③ギルドにつく。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されてしまいます。要注意。

締め切りは、次号本誌（66号）発売日の2月13日（消印有効）。コーナー名は「DPSど48」だけでOKです。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の69号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★

第67号　2月13日発売号（第64号発表＋第70号分募集）
第69号　2月27日発売号（第65号発表＋第71号分募集）
第70号　3月13日発売号（第66号発表＋第72号分募集）

今回のあて先は「DPSど48」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

A．ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？
C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。
D．糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
E：爆火師
●火薬を使う科学者…… つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。
F：火の操術士
G．水の操術士
H　風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士
J　水の符術士
K　風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
M　言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
P：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S．重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

次のページは62号募集分の発表



▲神奈川県　G・紅牙さん：フィールドで放っておくのがステキです。



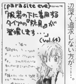
▲栃木県　めもるんさん：今回の敵の女の子は怖すぎデス。グサグサ。



▲兵庫県　SATOMIさん：グラフィック超キレイですよね。「2」は？



▲北海道　古川緋色さん：危ないかもしれません。ポリタンがいないと。



◀茨城県　深野樹里さん：その辺深く追求しない方が……。



◀長野県　楠本由貴恵さん：移植……されないでしょうね。



◀東京都　荒川政子さん：爺魔法使い。ステキです。



◀滋賀県　こぢうりさん：鼻メガネが似合う。楽しそうです。



◀埼玉県　うにさん：ゴルは……ゴルバチョフ？

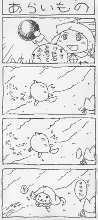


◀埼玉県　大類敦士さん：まあ、あまり感情移入しませんよね。



◀山形県　十河さん：完成しなさそうですよね。彼女。ずっと遊んでそう。飽きずに（笑）。





まんが・イラスト／C火郎（汚れが落ちるまで、ずっと洗ってそうです。彼）



◀静岡県　和泉流さん：彼の運命は変えようがなかったんでしょうか？



◀大阪府　わたなべつとむさん：幅広いです。下は5歳、上は40歳……ステキです。



▲新潟県　RATAさん：彼女、もっとシナリオ的に活躍させて欲しかったですよね。カッコイイですし。

◀福井県　マチコさん：絶対に相性悪いでしょうねぇ。この2人。特にアルガスに……問題が……。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。怖いですよね。そういう状況で挟まれちゃうと。連結部分ってその状況だと死角になってそうですし。ラッシュは……キビシイです。確かに、戦いです！

とれ11のど

ついにトレカに手を出しました。「女神転生」シリーズですが、トレカというよりカードゲームでした。２箱も買ったのですが、まだ50種類ぐらい足りません（トホホ）。そういえば某誌でプレゼントしていた２種類の限定カードに応募するのを忘れていました。今私の周りの店では、どこも売り切れで手に入りません。早く再販されませんかねぇ……。今はまだ、ほかの種類には手を出していませんが、このあとどんなシリーズが発売されることやら（流行ってますからね、トレカ）……。楽しみ半分ちょっと、怖いって感じです。　（う）

は発売されたばかりの シャイニングフォースⅢ が秋葉原で千九百八十円で売ってたこと グランディア 程ではないモノのこのソフトも相当楽しめる、ガンバッテ作ってるのに・・ そういえば前作 シャイニング&ホーリーアーク もムチャムチャ安く売ってたっけなの このソフトが叩き売られる現象は一見ユーザーにとって良いことのようだけど、長期的に見るとかなりキビシくなってくる まあ、ソフトは出荷分は買い取りなことが多いから一概には言えないけど、こんなに早く安くなっちゃうと最終的にメーカーが儲からない メーカーが儲からないと続編を作れない。つまり、叩き売りは今後のソフトラインナップに深～く関係してくるのだ わーい安いぜー フッキー！ とはかり言っていられない ソニーはその辺が上手いうえに在庫ソフトの買い取り（二千円前後・特定のタイトルのみ）まで始めた セガもガンバってくれないかなぁ お互いに良きライバルでいた方が確実にいいゲームは発売されると思うんだよね まあ、とりあえず、ソウルハッカーズ で最近SS買った人はちゃんと グランディア も買いましょう ソンはしないと思う オレ保証。　（魔）





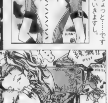
◀神奈川県　佐伯まさめさん：さすがに今では地味ですが、遊べますよね。やはり。



◀神奈川県　羽月季留さん：そんなに食べちゃったんですねえ……。



◀神奈川県　和樹さん：ちょっと……ですよね。話はガンガン進んでいきますし。



▲北海道　さりあさん：授業中マニキュアはマズイでしょう

Nights of Knights

クエストナンバー45発表
62号募集分

今回募集のクエスト45は怪盗シンディ＝ハルバット、別名ぶっ壊しシンディの身柄拘束でした。犯行予告のあったネェルマイアの宝玉（聖刀・破骸八蒼（ハガイヤツフサ）の柄にはめ込まれたパワーディーパー（増幅器））は無事でしたが、シンディにはまんまと逃げられたようです。聖刀の持ち主ギルド北面司政官、刀将ヴェルガスはスグに追手をかけましたが、これまたシンディの行方はサッパリ。結局、宝玉を守り抜いたことで良し、となったようです。

MVP

▶千葉県　池田彩重さん：というか……よくもまあ、聞き違いでMVPになったモノです（しかし聞き違いって………かなり強引な気が……笑）。Sの重力使いはかなり数値設定がシビアで、勝ち残るのは難しい職業なんですけどねぇ。まあ、ここまで大胆にヘムレンさんなら盗賊もあきれて手も足も出なかったのでは？　多分……。





▲北海道　TOMYさん：その双肩に子供たちの未来がかかっているワケです。大変です。



◀福岡県　とりおさん：おがたくんはかなりいいヤツとみました。



◀神奈川県　ェドウフさん：幸せな子供時代は大切です。



◀愛媛県　tkeさん：ウサギが賢そうです。一人前です。



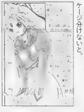
◀埼玉県　R・BOMBさん：友を捜しての冒険。イロイロありそうです



◀北海道　Kさん：そーくんはなんなんでしょう？　銃夢　そういえば…。



◀秋田県　石井洋美さん：おぼろって何歳なんでしょう？



◀福岡県　櫻璃さん：増えますからね。ケージ分けないと。



◀青森県　児玉啓太さん：まあ、趣味に走るのは男として当たり前？



◀北海道　哀原班さん：まあ、大事ですよね。ある程度は。



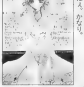
◀大阪府　えんぢまるさん：なんとなく悲しい気がします。



◀北海道　松木やすたかさん：いちご栽培からクエスト参加。大変です。



◀大阪府　K450さん：若い女に乗り換えて……どうするんでしょう？



◀大阪府　雛瀬ユキさん：悲しい役職ですねえ。かなり。



◀福岡県　黒猫幽紀さん：その場で人形作っちゃうんですか……？



◀福岡県　リストラ忍者さん：頭悪いけど力持ちでステキです



◀岡山県　のぶすけさん：まあ、2Mで「ドラクエⅡ」入りますし。



◀宮崎県　八房七支刀さん：怒られてるわけですね。



◀東京都　神無月流風さん：サンタに拾われるなんて運良い？



◀静岡県　鈴影魅晴さん：滑ぐるみは暖かそうです。



◀秋田県　市藤にたかさん：復讐は必要なのでしょうか？



◀埼玉県　眠るカバさん：幽霊じゃないならOKです



◀大阪府　雨宮五月さん：なんとなく「ぐるぐる」チックです。



◀埼玉県　tor-icoさん：巨乳ですか。ステキですねぇ　ロマンです



◀大阪府　真宮まゆさん：説得できるくらいなら……なんです。



◀東京都　清和日和子さん：不老不死でもかなり数値が（笑）。

ど奴隷 DORINOKO

さぁ98年の始まりです。（ち）はゲームも買わずに人形です。卯都木命とリサ、ナギ、ヨーコの４体を衝動買いしてしまいました。ゲームなら６本は買えるよなぁと思いつつも、手に取るのはそっち方面なこの頃（というか１年）です。次は『鉄拳』シリーズからミシェールやニーナが出てくれないものでしょうか？　三ツ星商店さん。次の企画に期待です。ただ、現在のタカラのアクションボディには、そう不満があるわけではないのですが、さらに改良されてくれればいうことなしです。可動は男のロマン？　ですし。

専用ソフトが次々と移植され、何だか「もういらないでちゅ」って感じのPC－FX。この先発売予定表を見ても、「てきぱき」以外ちょっと……（どうせ「天外魔境Ⅲ」は出ないんだろうなぁ）。その「てきぱき」もSSやPSで、今にも発売されそうだし（FX版よりそっちの方が早そうだ）。話は変わってSFCで、「ロックマン＆フォルテ」が発売されるとか。『バトル＆チェイス』以降、このシリーズにハマっていた私としては、見逃せません。そして「DASH」の続編はまだかなぁ（早いって）。（う）

去年末のSSの大作RPG『グランディア』。『BOFⅢ』を更にパワーアップしたって感じでかなり遊べるゲームに仕上がってます。にもかかわらず売れ行きはソレほどでもないらしい（まあ、大作としてだけど。これだけ時間とお金をかけて作ったら最低でも百万本くらいは売らないと（勘）。CD3枚組だし）。きっとPSならドカーンといってたと思うんだよなぁ…。これはもう既に両機種のお客さんの違いが明確。今号の（ハ）のコーナーでもあった通り、SSのアクティブユーザー（常に遊んでるユーザー）はギャルゲーというか、Hゲー系のコアな人たち中心になりつつあるんだよね。まあ、18歳以上推奨のゲームはPSでは遊べないワケだし、特徴としてそちらに進んでいくのはわかる。けどなぁ…「グランディア」のように丁寧に作られた良質のソフトがキチンと評価されないのは悲しすぎ。さらにショック



▲北海道　ころーにゃさん：くまちゃんリュックじゃ……あまり入らないです。

▲大阪府　クラゲ2号さん：過去が無いって残酷です。でもしょうがないし……。

▲岡山県　水鶏さん：とんちを駆使して犯人探し！カッコイイかもしれません。



▲北海道　哀原班さん：両刃の幅広剣がポイントですね。小さいのに。



▲神奈川県　G・紅牙さん：小さいだけに素早く動かれると怖いでしょうね。



▲宮崎県　S.M.R.さん：しゃべる剣は寂しくなくて良いですよね。1人旅は特に。



◀千葉県　の・風雅さん：力任せにぶっ飛ばすー　なワケですね？　棍棒でも可？



◀栃木県　ゆきさん：妻は今どこに……捜しているんですかねぇ？



◀埼玉県　矢潮庚さん：複雑な感じです。家族は……夜逃げじゃないですよね？



◀東京都　藤神零式さん：生臭いのはキビシイですねぇ。洞窟とか狭そうだし。



◀神奈川県　白たこさん：珍獣は人にあまり慣れてなさそうですよね。



◀和歌山県　日向アキラさん：タルを飲み干せること自体がスゴイです。



◀秋田県　速瀬宵さん：ちゃんと計画的に成長していそうです。堅実。



◀神奈川県　あぢあの華さん：芸術品としての余生は……ちょっと悲しいですね。



◀茨城県　遠藤和子さん：自分の剣や鎧には当然名前を書きます。キマリです。



◀茨城県　美波さん：張りつめてるんでしょうねぇ。肩こりそうです。



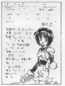
◀静岡県　彪虎さん：頭よりも拳。ソレでキマリですね。まあ、まだお子様ですし。



◀和歌山県　太一さん：大丈夫ですよ。着ぐるみは寒さに強いですから。



▲群馬県　佐楽天さん：薬品のプロなのですね。



▲岩手県　Kenlさん：師匠かなり良い人のようです。



▲大阪府　AMIさん：両親とかはどうしてるんでしょう？



▲埼玉県　へべれれ～さん：お腹の口がちょっと怖いです。



▲埼玉県　蒼月紗矢さん：ケリって……勝負でしょうか？



▲大阪府　高津さん：騙さなくてもいけそうですけどねぇ。



▲富山県　りんりんさん：気にしない性格なのでしょうか？



▲東京都　谷川蛍雪さん：父キビシイですねぇ。軍師。



▲京都府　広瀬正樹さん：投げつけるだけなんですか？



▲神奈川県　夢竜飛さん：運が悪いのは普通なら致命的です。



▲東京都　アウーさん：ちょっと不気味な気もします。



▲東京都　祥人さん：賢そうだけど……抜けてもいそうで。



▲京都府　サクマ式さん：根っから門が好きなのでしょう。



▲栃木県　めもるんさん：戦えるんでしょうか？



▲兵庫県　あるさき祝さん：両肩でてます。かなりHです。



▲静岡県　雫場ひゅんさん：ドキドキしますね。とても。



▲神奈川県　つちいあさひさん：殴られてやるならOKです。



▲東京都　卯月渉さん：いいじゃないですかねぇ。母親似。



まんが／山形県　週末の怪人　（あまりにうれしそうで気の毒で声もかけられません。



◀東京都　NIXさん：ガンバって下さい。全ては女神シリーズのために。



◀島根県　出会桃子さん：クリアしましたか？　どうですか？



◀愛知県　北原健光さん：そんな人、多そうです。南条くんに貢ぐです？



▲山形県　十河さん：いいですよね。やっぱり。体験版って。

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもOK）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選はなし！　数字は2999でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、今回も同じ数字はなし！　ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

まんが／猫有馬



ゲームソフト激論座談会

「RPG系のゲーム好きの場合、キャラに入れ込むのは当たり前だと思うんですけど、最近その傾向が強すぎデス。キャラが良ければ全て良しっていうか。なんか悲しいです」福島県　荒挽き納豆さん：

魔：うぃ〜す。うぉー！　正月もっと休みたかったぜぇ〜！　で、キャラですか。まあ、確かにその傾向はあるけど、それってかなり昔からだよね。

ち：大切なのはゲーム本来の魅力か、キャラか。……ってどっちも大切だっていう。

ほ：オレは最近キャラだ。

う：昔はゲーム本来の魅力を楽しんでたのに。変わったなお前。

ほ：キサマに言われたくないわ！

魔：そうね。（う）も昔は硬派なゲーマーだったもんね。しかしまあ、基本的にＲＰＧ系のゲームにはキャラも大切だけど、その他も大事っていうのは変わらないわけで。ただ、確かに最近、キャラが先行しているソフトが目立つかな。

ほ：楽しきゃいいんだが。

う：パソコンでＣＤ－ＲＯＭの中を調べてグラフィックを見ておしまいなんて事も……。

魔：トホホ。

「床部＝ゆかぶ（でいいんですよね?）の人は最大1月でゲームにどれくらい使ったことがありますか？」兵庫県　中村橋康隆さん：



◀青森県　くめた夏緒さん：良いところがたくさんあるゲームなだけに何とかして欲しかったですよね。

ち：そうです、ゆかぶです。オレはみんなに比べてあまり使わないっすな。たくさん買っても月に2本くらい。

魔：オレは買うよ。多いときはソフトの領収書だけで15万位いってたときもあったりして。

ほ：ふむ。

う：そこまでじゃないが以下同。

魔：酷いのはパソコンソフトが重なる時かな。1本1万円以上するからなぁ……。まあオレはＨゲーはそれほど買わないからまだいいけど。

う：Ｈゲーは大事でしょう。

魔：うむ。ソレも良し。

「おれ、将来ゲーム雑誌関係で働きたいんですけど、なんかつらそうですねぇ？　俗に言う3Ｋってヤツですか？」東京都　中目黒蜃気楼さん：

う：なんだか質問づいてるっスな。

魔：うむ。それだけ、読者様の関心が我々に集まっているってことだな。いいことだ。ひょっとして人気者か？　前々号、名前に「もん」をつけた成果なのか？

ほ：ソレはない。

う：うむ。そうか。

魔：まあ、3Ｋだろうなぁ。連続徹夜でキツイ、お風呂には入れなくてキタナイ、キケンはないけど、近眼にはなりやすいし。

ち：まあでも好きなことしてお金がもらえるわけだから、いい気もするし。

魔：その辺が一番大きいよね。どうですか、他に何も出来ないからライターをやってるキミは？

ほ：ふむ。まあ、ゲーム好きなキミたちはいいな。気楽そうで。

う：なんだとぉ！　ＲＣＧ好きでもないのに「ＧＴ」まで買ったキサマに言われたくないわ！

魔：まあ、自分でどう思ってようと、客観的に見たらキサマは激しいゲーム好き＆ゲームバカだぞ。

ほ：ガーン。

ち：当たり前だ。

『ＴＯＤ』イマイチでした。まあ、元はとったと思うけど、期待してたのとちょっと違ったなあって。贅沢になったのかもしれません」愛知県　ラビリンスＱさん：

ほ：だからキャラだって。「ＴＯＤ」は。そこにはまれないとダメ。

魔：そうだね、キャラ立ってるよね。主人公バカでねぼすけだし、ルーティ最初かなりやなヤツだし（笑)。その辺を愛せたらもうやる気マンタン。

う：シナリオはどっかで見た感じって聞いたけど。オレ自分ではやってないけどね。



◀千葉県　三八十さん：名作でしたからねぇ。やっぱり。移植何か＋αがあればさらに良かったんですが。

魔：うん……まあ、どこかで見たこと聞いたことがあると言われても仕方ないかな。特に「ＦＦ」に類似した部分が……かなり……。

ほ：そんなのは関係ないのだ！

魔：まあその辺が気にならなければ、大丈夫。楽しいよ。

『ＧＴ』難しいです。これ、ちゃんとクリアできる人いるんですか？」神奈川県　チップスさん：

魔：編集部にはいます。

う：でも大抵の人間はＢ級ライセンスでもたついてたりします。

ほ：オレも買ったけどそんなもん。

ち：個人的にドリフトバンバンなＲＣＧの方が好きだけど、良くできてるよね「ＧＴ」。

魔：年末年始、売れてたよなぁ。実は未だに売り切れ店もあるしね。

う：結構買えなかった人多かったよね。毎週入荷するＰＳなのに。

魔：まあ、いいゲーム＋あれだけＣＦ流れれば……ねぇ。

う：ＳＣＥＩはいいゲームだとここぞとばかりに宣伝するよね。

ほ：『みんなのＧＯＬＦ』とか？

ち：まあ、それでガンガン一般の人の購買欲をそそるワケだし。

魔：オレらゲーマーは良ければ、放っといても買うからね（笑)。

GMCD News

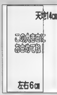
……げた曲たちを聞いていると、もう一度冒険に出たくなるのが不……現在……「……セフ」¥2,548（税込）……ニーキャニオン……「ヴァンパイアハンター……ＣＤ／カプコン」¥2,548（税込）……ポニ……サウンドトラック〜……¥2,345（税込）……ィレコード……オリジナルサウンド……¥3,568（税込）……スマイルエンターテイメント……不知火 舞／ＳＮＫ」¥1……ニーキャニオン……「クライムクラッカーズ オリジナルサウンドトラ……」¥2800（税込）……「……ウギィズ★エン……」¥2,854（税込）日本コロムビア 2月11日発売……「ＤＥＢＵＴ 21」¥2……中で……



▶オリジナルサウンド……ラマも好評発売……



お笑い４コマ道場



４コマは楽しければ勝ち！　ルール無用の悪党もＯＫです。ＤＰＳどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。付録はガンガン４コマが載るからね！　次回に期待！　（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！



◀大阪府　くらうださん：遊ばれてますよね……でもあの時点で仲間になるのにレベルしょうがないでしょう。もう。



◀宮城県　コブラプロジェクトさん：カットマンかもしれませんし。ピコピコいってたら怖いです。あの身長で（笑)。



◀神奈川県　美晴さん：それはかなり危険な状態なのでは？　とりあえずマラークは最もキケンでしょう。しょうがないですね。サダメです。



◀兵庫県　あるさき祝さん：きっと許してないと思います……心の底で恨んでます。きっと。って怖い感じにしてどうしようっていうんでしょ？



◀？県　わらしべさん：さぶっ……ザブッ！　ってそれは洗剤ー　さらに倍。ハラタイラさんに二百点。



◀北海道　暮新さん：シド……強いですからねぇ。バランス崩れちゃうくらい。



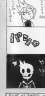
◀京都府　サクマ式さん：くびれ……気にしないっていったのに。何となくずるいです。



◀？県　角茶々丸さん：ゲーム業界ではよくあることです。可愛がってあげてくださいね！



◀富山県　小園まりさん：伸びちゃうデスね。びよ〜んって。巨乳ですから。巨乳！　大きい父、いや乳！



◀福岡県　いちがやまみさん：頭蓋骨は怖すぎデス。レントゲンで見てみるのが怖い……。



◀東京都　蒔村祐さん：いじめ？　スッゴイいじめ？　レベルーのキャラを……そんな……。



◀北海道　暮新さん：というか……全然関係ない読み方っていうか。どうしたらいいんでしょうねぇ？



◀愛知県　コウキンさん：バラがこぼれる……花が散る。乙女の心は複雑なのです。



◀大阪府　三日月哀さん：そうかぁ……いえいえ、勉強になりました。気がつきませんでした。

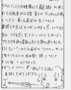
てて、あの3人（の声優さん。特に牧島有希さん）が結構気に入っちゃったもんで、チェックしようかなぁなんて思ってたもんだから、こいつぁ好都合。あざとさの目立つ商法にケチをつけつつも、■局地元のなじみのゲーム屋さんで予約していた言い訳がこれで立とうってもんです。む、ＯＫ。予約といえば、楽しみにしていたゲームが片っ端から発売日延期ということで少々切ない思いをしております。ＰＳ「Ｂ＆Ｂ」（でも、これはもう発売か)、ＰＳ「プリズムコート」、パソコン「シークエンスパラディウム」などなど。まぁ、買ったところでどうせプレイする時間なんてあまりないんだろうから、別にいいんですが。最近何を思ったか再びＳＦＣ「ドラクエⅢ」なんかプレイしはじめちゃったんで、しばらくは間が持たせられそうだし。次の長期休暇は……５月のＧＷか。それまでに出てくれればいいです。オレ的には　（平）

なんとか赤貧の正月ものりきったんで、悠長に昨年のマイフェイバリットなど考えてみました。ＳＳでは「マリカ」、パソコンでは「ぱにょ～ん」ってところですかね。他にもそれなりに楽しんだゲームはあったんだけど。ＳＳ「ソウルハッカーズ」とかね。ただ……最近の「女神転生」シリーズはストーリーに哲学性が薄くなっちゃって……。『真』の１作目はよかったなぁ。ちなみにＰＳは文句なく『卒業Ｖ』。ついに15人コンプリートして、谷ちゃん、戸塚、石橋とマイベスト３は２回目も終わりました。ＣＤも（もうずいぶん前だけど）バッチリ買ったし。そうそう、ＣＤといえば、つい最近『センチ』のライブＣＤ（聴くと相当腰砕け。初々しくていいっちゃいいんだけど……）買いまして、それで初めて気づいたんですが……『卒業Ｖ』の新キャラ担当の声優さんって、『センチ』にも出てたんですねぇ。『卒業Ｖ』のＣＤ聴い

PS 拡張計画

おニューのビデオデッキを購入。ビクターのＶＸＧ１です。これで、エアチェック稼働機３台体制となり、録り逃しが減ってグーです。ただ、比べてしまうとやっぱり画質的にはＸ７の方が具合がいいみたいです。Ｇ１の方はちょっとザラつきが目立ちますね。（ち）

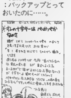
（ち）の生活の中心は、言うまでもなくＴＶアニメです。録画のためにビデオを買い、録り逃さないためにビデオデッキを増やす。まさにエアチェックが生活の基本中の基本です。ゆえに、１週間の総録画時間はゆうに６時間は超えているわけです。トホホですな。観るのにも同じだけかかるから、さらにトホホです。加えてＯＶＡや映画も買って来て観るから、ますますトホホです。加えて、徹夜の仕事明けに、ビデオを観てから寝るのも……。



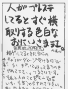
▲新潟県　山崎誠二さん：確かに試してみる価値ありです。



▲愛媛県　かへえさん：バックアップとっておいたのに……。



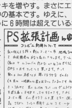
▲埼玉県　大類敦士さん：ツルツルになるでしょうね。



▲宮崎県　いずみゆみさん：いて……少し楽しそうです。



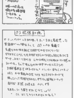
▲東京都　ミュートロンさん：ＰＳ、こういうのないですよね。



◀大阪府　三日月哀さん：品揃え少なすぎデス。トホホです。



◀茨城県　深野樹里さん：ドット細かいからキレイですね。



◀兵庫県　井の中の蛙さん：違法改造とかないようにしないとですよね。

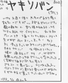
クソゲーマー万才

またまた『ペルソナ』を始めました。どうやら私は『ソウルハッカーズ』では満足できなかったみたいです。いいゲームです。ホントに……。（う）

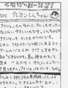
★　夜中、ちょっとヒマになったので、編集部にある昔のＦＣゲームなどをプレイしました。その当時は「スゴイ」と思っていたものも、今プレイすると（中には今プレイしてもいいものもごく少数ありましたが）、よくぞ6,000円も出して遊んだものだ、と思うものがゴロゴロ。まぁ、時期が時期だけにしょうがないのですが、ゲームの質の進化ってスゴイですねぇと、今さらながら感心してしまいました。わずか７～８年でここまで来るとは……。あと10年もしたら、どうなっているのでしょう？

今、個人的にハマっているのは「ブレイズ＆ブレイド」です。１人でプレイすると「ちょっとだけ深い内容の『ソーサリアン』」ってな感じです。このゲームの真髄は最大４人同時の多人数プレイにあります。私はキャラ（プリースト・女）を作って「さて、始めるか」と思ったとたん、（魔）の変なエルフ（男）に死者の迷宮なるかなり中盤のダンジョンに連れて行かれ、帰ってきたらレベルが41になっていました。その後は、ライターの小岩さんの強いファイター（女）や編集のゴーダさんのヘボイ魔法使い（女）と地道にレベル相応の冒険をしています。昔、ＰＣエンジンで発売された「ダンジョンエクスプローラー」に通ずるものがありますが、多人数プレイという点では比較にならないほど楽しいです。

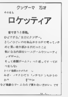
変なエルフだとぉ！　レベル400オーバーの勇者様に向かって！　キサマなどオレと対戦したら一撃で消しクズのくせに！（魔）



▲大阪府　るい子さん：伝説の迷作です。マイケル……。



▲北海道　川崎恵介さん：分かりやすいＡＣＴでしたよね。



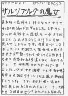
▲岐阜県　シオンさん：その売値と買値はかなりショックです。



▲東京都　キタハラ想時さん：難しいんですよね、アレ。



▲山形県　週末の怪人さん：しょうがないですよ。それもまた……。



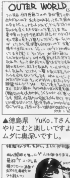
▲京都府　イーグルさん：トホホ。まさに命がけですよね。



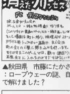
▲大阪府　パラノイアさん：母に殺意を抱いたとか？　ギクッ！



▲東京都　蒼紫りおさん：結構初期の名作です。楽しかったですよ。



▲徳島県　YuKo.Tさん：やりこむと楽しいですよ。ムダに奥深いですし。



▲秋田県　市藤にたかさん：ロープウェーの謎、自力で解けました？



▲北海道　ころーにゃさん：ＭＡＰが雑なんですよ。かなり迷いました。



▲？県　角茶々丸さん：その辺がこのシリーズの良いところです。



まんが／東京都　Ｋ・天槍（号泣　真剣に号泣）

他機種のことも話したい

編集部にあった、ＦＣやらＰＣといった懐かしい機種のゲームを遊んだらこれがけっこう面白い。特に楽しかったのが『ゼルダの伝説』（ＦＣ）と『スプリガンマークⅡ』（ＰＣ）です。（う）

SS　『プリンセスクラウン』がなかなか終わりません。遊ぶヒマがないというのも理由のひとつなのですが、それにしても長いゲームです。あと３人もプレイヤーキャラがいるってのに……。『第４次完結編』も音沙汰がありませんねぇ。ウワサでは『サクラ大戦』より前に……ということでしたので、３月中には、というのが私の予想です。今のところ個人的な注目作は、「スーチーパイ」と「ガングリフォン２」でしょうか。そうそう「セイヴァー」も要注目です。

パソコン　２月に『ゆみみ』が発売になります。もうこれは「買い」でしょう。ほかには『戦国美少女絵巻』というＳ・ＲＰＧも気になりますが（特に主役の女の子がね）、すぐＳＳなりＰＳに移植されそう。３月にはいよいよ、あの『維新の嵐・幕末志士伝』が発売に！

なんだか「土方歳三のテーマ」なるものがあるそうで、これは借金してでも買いましょう。個人的には多人数プレイができると嬉しいんですけど。あと『大運動会』も、ちょっとだけ気になります。

アーケード　カプコンの『スタグラ２』、『マーヴルＶＳカプコン』やセガの『バーチャロン・オラタン』などなど、楽しみなソフトが多く、２月のＡＯＵショーが待ち遠しいであります。「オラタン」はサイファーを極めようと思ったのですが、鎌を武器とする機体がいると聞けば、もう決まりです。妖しげなデスモード（仮称）もよい感じ。

その他　本気で『スプリガンマークⅡ』が欲しくなりました。今、家にＰＣエンジン本体もないので一緒に買おうかと。『てきぱき』もあるし、ここは値段と応相談です。しかし、今さらＰＣを買うとは……。何だかあたらしいＳＦＣやらスーパーＧＢも発売されるみたいだし、懐かしの機種を揃えてみるのも一興かと。

脳ミソはみ出てドーンな スバラシイ情報をあなたに！

●キャンペーン情報

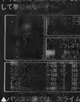
ローカスから２月26日に発売予定のＰ.Ｓ.用ソフト「ウィザードリィ　リルガミンサーガ」の発売を記念して、予約プレゼントキャンペーンを実施している。キャンペーン実施店で、発売前に予約すると、「末弥純描き下ろし特製ポスター」がもらえる。

また、初回限定特典として、「末弥純・豪華イラストカード」が封入されている。末弥純氏のファンは、予約しておこう。詳しくは、キャンペーン実施店か、インターネット・ホームページを見よう。（http://www.locus.co.jp）

●キャンペーン情報

データイーストから好評発売中のＰＳ用ソフト「蒼穹紅蓮隊　黄武出撃」の発売を記念してハイスコアバトルキャンペーンが実施されている。

応募方法は、必要事項を記入の上、ソフトに封入されているはがきに「ハイスコアモード」プレイ後に表示されるスコアとパスワードを記入して送ろう。上位500名には、「黄武メタルフィギュア」をプレゼント！　応募締め切りは、２月末日（当日消印有効）。まだ１カ月あるので、これからやり込めば１位になるのも決して夢じゃないぞ！



▲パソコン版では、スライムのグラフィックだったマーフィーズゴーストもこの通り。

PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷


■魔王30才ホン：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。こんかいはホンでいってみようと思います。


■犬ホン：働くときは本当に良く働く、人の役にたつ犬くん。でもいない。彼はいない。らら〜。


■バオウ中里ホン：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。オレは『センチ』買わないと思う。


■ほやへ田島ホン：卑劣なゲームプレイなら天下一。だから人にレベルアップさせるなって。




▲大阪府　雛瀬ユキさん：確かに聞かれても(笑)。「2」期待ですね。


▲滋賀県　魂汪さん：傷が似合います。ボロボロでも大丈夫。


▲埼玉県　眠るカバさん：クイックタイム使わないで勝つのは……。


▲大阪府　えんぢまるさん：鋭意制作中って感じらしいです。



▲神奈川県　楽柚さん：奥深いですよね。操作簡単なだけに。このゲーム。


▲東京都　辻槻景太さん：今回悪い人みたいですね。彼。EDは……。


▲奈良県　藤本明斗さん：彼女1人でラスボスに勝てるように鍛えないと。



▲三重県　eDeNさん：まあでも楽しくなれば……。これはこれで……。



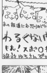
◀東京都　卯月歩さん：そうなんですかねぇ。珍しいんでしょうか？　ファンは多いと思うんですけど。



◀滋賀県　ごちうりさん：延期しちゃいました。



◀北海道　川崎恵介さん：かなりイタです。



◀福岡県　かめ吉さん：スポーツ紙は酷かったですよね。


◀北海道　哲　PAYさん：対戦が楽しいですよ。


◀長野県　湖山たみさん：富士見書房刊です。興味のある人はぜひどうぞ。キャラもお話もいいですよ。


◀三重県　文月蛸さん：綺麗なグラフィックが売りです。



◀福島県　細ノ目桐さん：楽しみです。期待です。



◀三重県　東本夕夜さん：ソレはソレで楽しいはずです。



◀栃木県　めもるんさん：やり込むと味が出てきます。


◀埼玉県　○んこ散るさん：『2』はいつ頃くるんでしょうかねぇ？



◀東京都　やまかつ♥さん：おめでとう日本なのです。アシストにも華を！



▲大阪府　斎部絡さん：そうです。DPSどだけでOKです。



▲愛媛県　むにゃんさん：この2人の掛け合いはいいですよね。



▲奈良県　藤野ケイさん：何度も楽しめる良いゲームです。サブゲームも○ですし。いまだにメロメロな人多いです。


▲東京都　こめっとFANTAさん：まずは自分のPS購入です。そこからです(笑)。そしてどっぷり……。


▲埼玉県　北島聡さん：ちょっと薄目ですが……大丈夫ですかねぇ印刷で。線はもう少し濃く描いた方が安心です。



▲和歌山県　高村神楽さん：まあ、彼も人の子というか(笑)。



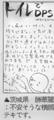
▲北海道　さりあさん：ヨダレは……サンタさんにおねだりです。

奴隷の趣味

趣味に生き、趣味に死す。それが男の生きる道！バッパラパラパラパラ。よーし。オレも趣味に生きるぜ！　ヘイ！　死んだぜ！　うぉ！そんなわけで今回はこれまで。んじゃ！(魔)

★「自転車の改造が趣味です。デコチャリです。バッテリー積んでネオン光らせて。最近ではドライヤーとかTVとかCDとかも積んでます。弱点は雨。ちょっとした降りでもショートして壊れちゃいます。お金がかかってるので厳しいです。でも載せます。ガンガンいきます。自分でも何となくバカバカしいなぁと思ってはいるんですが……やめられません」宮崎県　ホウシさん：

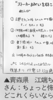
そういうバカバカしさがステキ。というかそういう男気あふれる意識が無いと、こういうちょっとマイナーな趣味は続けていくのが辛くなってくるからね。やっぱこの辺のムダさ加減は女の子には判らないだろうなぁ。だって良く考えなくてももったいないもん(笑)。しかーし！　こういう地道なノリがいつか実を結ぶわけで。ガンバッテ下さい。もしも実を結ばなくても楽しいですよ。将来絶対何かの役に立つはず。飽きるまでガッツです。



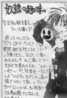
▲茨城県　勝華麗さん：不安そうな横顔がステキです。



▲三重県　東本夕夜さん：集め出すと大変です。お金かかるし。



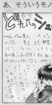
▲青森県　江端ちはやさん：ちょっと怖いけどこれくらいなら。



▲青森県　くめた夏緒さん：逆コスプレは楽しそうです。



▲北海道　麻宮透さん：しかもヌレ裸体。まあ、そういうモノです。



▲神奈川県　想あたみさん：女の子は絶対持ってますよね。


▲愛媛県　如月二月さん：弟さんは無言でしょうか？　尊敬されません？

したらカプコンのことです、オリジナル要素がきっと満載でしょう。オリジナルキャラなんかいたりして……ふむ、楽しみです。でと、話は変わって「ブレイズ＆ブレイド」先ほど、うちのティーエさん(プリースト・女・レベル81)と、小岩くんのみきさん(エルフ・女・レベル110)、ゴーダさんのマキさん(魔法使い・女・レベル48)で、冒険に出ました。途中までよかったのですが、最後のボスに負け全滅してしまいました。途中にセーブポイントがあるのに、セーブを怠った報いでしょうか。せっかくスゴイ武器やアイテムを手に入れたのに……。きっと、ゴーダさんのマキさんがボス戦でさっさと死んでしょったのが敗因です(そもそも3人というのか……)。せめて、(魔)のカンナギさん(エルフ・男・レベル400ぐらい)がいれば　こんなことには……　しょうがないので、この原稿を書いたらまた冒険に出ましょう……ってぐらい楽しいです(う)：ちなみにうちのカンナギくんはHP　500くらいあります。攻撃力、防御力700以上あるし。自慢。(魔)

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので(笑)、小さくならOKにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト


■うききチン：いまだに『ペルソナ』ですか。オレのキャラバカにしたから１人だけチン。


■さとちーホン：すぐ帰って家でウハウハするからなぁ。ネタは広末だし。いま髪の毛赤いよ。


■ちくちりホン：皮肉を言うのが大好き、ビデオまた買ったの？　やるなぁ。すごいなぁ。


■平吉キン：今日の打ち合わせになかなか来なそうなので、キミはキン。１人班。

シャスティス学園 かなかなか面白いです 簡単なコマンドで、ハデな攻撃が繰り出せたりと遊びやすいのもいい感じ そろそろ体、よ てタイマー系のウラワザ（ポリゴン格闘はこうしなくてはいけないのか？）で、フリーチ ムエティットとボスキャラ＆隠しキャラがそれぞれ2体、使用可能になっているのではないでしょうか 私も響子先生と素顔のあきらでチームを組んで、コソ・ソゲームセンターで遊んでます それにしても、素顔のあきらの友情アタックはかなり「エヴァ」しててカッコイイです 基本的に響子先生で戦い、あきらは友■アタック要■というフォーメーション（？）で戦っています さくらや恭介もちょっといいなぁと思いますが、やはり響子先生で決まりでしょう（理由はもう言いません） でも、最近はラスボス・歌の強さに惹かれ始めていますが… ところで、このゲームはPSに移植されるのでしょうか？ されると



▲大阪府　やまなおさん：力強く歩き出しそうです。「2」は？


▲神奈川県　佐伯まさめさん：ラスボス戦、ED以外は文句無しです。


▲秋田県　いふじこうさん：温めるのはかなりカワイイです


▲群馬県　リジュさん：ちょっとHですよね。やっぱり。


▲茨城県　小見幸子さん：ソレはソレ、若いうちはイロイロありますよ



◀大阪府　タカハシチュンさん：この2人仲良いんですかねぇ？



◀東京都　清和日和子さん：ハカでも可愛いから許すモードです

総後奴隷！　奴隷のページの閉鎖、を探して下さい！　見事当たった人はメーク誉められます


▲栃木県　めもるんさん　ちょっと危ないですよね。でも……ドキドキ



▲埼玉県　矢度さん：イロイロありますが元気でGOです！



▲神奈川県　想あたみさん：ガンバッて買うのがいいでしょう。



▲兵庫県　沙魚さん：頭で飼ってるのは……少しだけ……。



▲大阪府　わたなべつとむさん：ゲーム良いですよ。なかなかOKです



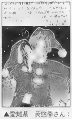
◀大阪府　真宮まゆさん：彼女は胸系衣装ならなんでも……



◀秋田県　市藤にたかさん：コントロープも新しいのです、重いですが



▲大阪府　えんちまるさん：もう少し操作できれば……良かったんですが、


▲愛知県　茨悠李さん：テストはどうでした？　すぐまた期末ですか？



▲北海道　哲-PAYさん：食われますヨォ　かなりの人数　ガッツです。



▲北海道　伊夜さそりさん：変でしょう　かなり可愛くならないような


▲岡山県　のぶすけさん：この2本は続けると楽しさ倍ですよね



◀東京都　上杉九郎さん：悲しいですよね。イイヤツなのに……。



◀岩手県　くーにゃさん：ユフィにジャージ……。確かにばっちりです。



◀千葉県　蘭碧さん：ヌイグルミ欲しいですねぇ。ホワホワの。


◀北海道　香月りんさん：大事なデータはいじらない方がいいですよ


◀東京都　山師さん：斬鉄剣はこんにゃくに弱いのです。トホホ。



▲福井県　マチコさん：みなさんイロイロですよね。複雑です。



▲神奈川県　如月龍牙さん：CFはいけてたんですが……。



▲山口県　ハグ12匹さん：「3」春に来ます！　ついにです！　期待大なのです！


▲長野県　湖山たみさん：出ましたねぇ。キャラさらに個性UPしてて楽しいです。

ハガキで雪を乗り越えろぉ！

雪の日はサクサクと、踏み固めながら歩きます。本屋についたら便所で一服。スーパッパ。まあ、しょうがないですよね。不良ですから。横浜銀蝿は憧れでしたから。よく踊りましたよ。階段で。ツイスト。でもハガキも忘れませんでした。しょうがないですよね。愛してたんですから。その頃はズッポリ。ズッポリネッチョリでビッチョビチョだったころ、オレはミカンだった。判るかなぁ判んねえだろうなぁ。ミカン汁でハガキに書いてあぶりだし。ね？



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation VOL.66 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（P147のプレゼント記事を参照）の番号と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、2月12日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

【１】今号で、よかった記事を、下の一覧から３つ選んで番号で答えてください。

①[特報]パラサイト・イヴ②[特報]新世紀エヴァンゲリオン～鋼鉄のガールフレンド③[特報]エリーのアトリエ　ザールブルグの錬金術士２（仮）＋ガスト新作情報④[特報]ファイナルファンタジーＶ⑤[特報]スターオーシャン　セカンドストーリー⑥[攻略]バイオハザード２⑦[攻略]テイルズ オブ デスティニー⑧[攻略]ゼノギアス⑨[攻略]チョコボの不思議なダンジョン⑩[攻略]トゥームレイダー２⑪[攻略]グランツーリスモ⑫[攻略]バックガイナー⑬[攻略]スペクトラルタワーII⑭[新作]悠久幻想曲２nd Album⑮[新作]みつめてナイト⑯[新作]ブシドーブレード弐⑰[新作]ＧＵＮばれ！ゲーム天国⑱[新作]－立体忍者活劇－天誅⑲[新作]双界儀⑳[新作]Nightmare Creatures㉑[新作]スーチーパイアドベンチャードキドキ♥ナイトメア㉒[新作]ウイニングポスト３㉓[新作]ツインビーＲＰＧ㉔[新作]メビウスリンク３Ｄ㉕[新作]ブリガンダイン～幻想大陸戦記～㉖[新作]装甲機兵ボトムズ　ウド・クメン編㉗[新作]ゼロ・パイロット㉘[新作]鉄拳３㉙[連載]ＤＰＳソフトレビュー the DEEPER㉚[連載]電撃ＰＳコロシアム㉛[連載]４色奴隷㉜[連載]電撃プレイクエスチョン㉝[連載]ウラワザデータベース㉞[連載]ブレイズ&ブレイドはじめて物語㉟[連載]電撃コラムス㊱[連載]ＰＳの奴隷㊲[連載]NEXT WAVE？㊳[連載]電撃ランキングステーション㊴[連載]電撃NEWS STATION㊵[付録]電撃攻略Station SPVol.６下巻㊶[付録]バックガイナーＢ２判ポスター

【２】今号で、つまらなかった記事を、上の一覧から１つ選んで番号で答えてください。

【３】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」（p224～p225）から選んでその番号を、３つまで書いてください。

【４】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【５】電撃プレイステーション66号を購入したのはどこですか？

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キオスク⑤その他

【６】電撃プレイステーションの表紙について、お答えください。

①今のままでよい②変えてほしい③買いづらい

【７】付録CD-ROMつき増刊号電撃PlayStationDを購入したことがありますか？　購入したことのあるものをすべて番号で答えてください。

①D（Vol.39）②D２（Vol.48）③D３（Vol.53）④D４（Vol.58）⑤D５（Vol.63）

【８】今後付録CD-ROMに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」（p224～p225）から選んでその番号を、３つまで書いてください。

【９】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも答えてください。

①ファミ通PS②プレイステーションマガジン③HYPERプレイステーション④THEプレイステーション⑤HYPERプレイステーションREMIX

【10】電撃PlayStationを購入するときに、どういった点を一番重視しますか？

①表紙②独占スクープ記事③新作紹介記事④攻略記事⑤企画記事（「ＰＳの奴隷」や特集企画など）⑥レビュー⑦別冊付録⑧ポスター⑨メモリーカードシール

【11】メモリーカードを何枚持っていますか？

【12】いままでに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを２つまで書いてください。

【13】過去１年間に、何本のプレイステーションソフトを購入しましたか？

【14】過去１年間に、ソフトの貸し借りをしましたか？

①１本②２～４本③５～９本④10本以上⑤したことがない

【15】過去１年間に、プレイステーションのソフトを売ったり、中古のソフトを買ったりしたことはありますか？

①売ったことはあるが、買ったことはない②売ったことはないが、買ったことはある③売ったことも、買ったこともある④売ったことも、買ったこともない

【16】【15】の質問で④以外の答えを選んだ方は答えてください。過去１年間に売ったソフトの本数と、買った中古ソフトの本数は、それぞれ何本程度ですか？

【17】プレイステーション本体を持っている人は答えてください。プレイステーション本体を購入するきっかけになったソフトは何ですか？

【18】あなたは、自分のことをどの程度のプレイステーションユーザーだと思いますか？

①マニア②ヘヴィユーザー③普通のユーザー④ライトユーザー⑤その他

【19】電撃プレイステーション66号への意見・感想を書いてください。

急募!!

我こそはと思わんあなた！ DPSに参加してみませんか

電撃PlayStation編集部では、私たちと一緒にＤＰＳ＆Ｄを作ってくれるスタッフ（編集者／ライター／デザイナー）を募集中です！　我こそはと思わんあなたは、右の募集要項にある必要書類に履歴書を添えて、「ＤＰＳスタッフ募集」係までお送りください。しめ切りは２月12日です（当日消印有効）。

編集者
■過去の仕事がわかるもの（雑誌やチラシ、パンフレットなど。コピーでも可）と、仕事内容説明書（書式自由）。　※経験者のみ

ライター
■「私の好きなＰＳソフト」という課題の小論文（1200文字以内）。経験者の場合は、過去の仕事のコピーなどでも可。　※経験者優遇

デザイナー
■過去の仕事がわかるもの（雑誌やチラシ、パンフレットなど。コピーの場合は、カラーコピーであれば可）。　※経験者のみ

※上記スタッフ募集にお送りいただいた必要書類は返送いたしません。あらかじめ御了承ください。

電撃PlayStation 66号の読者に贈る
読者プレゼント Vol.66

『悠久幻想曲』オリジナルグッズ

（提供：メディアワークス）

1 悠久Tシャツ 5名



▶チビキャラのイラストの色違いもあるぞ。色は編集部におまかせ、Fサイズ。

2 悠久キャップ 3名

▼キラリと光る特製ピンズつき！ サイズはフリーで、冬のレジャーにはもってこいの厚手のキャップだ。



3 悠久レターセット 3名



▶ラブリーなチビキャラたちが音符にのって、歌い出しそうなイラスト入りだ。使うのがもったいないレターセットかも？

4 悠久ポスター 5名



▲『悠久幻想曲 2 nd Album』のキャラ入り、限定1,000枚の超レアポスターなのだ。

5『テイルズ オブ デスティニー』オリジナルテレホンカード 5名



◀本誌62号表紙と同じ絵柄の人気RPG『テイルズ〜』のテレカ。この機会に絶対ゲットだ！

（提供：ナムコ）

6 ウルトラマン直筆サイン色紙 3名



（提供：バンダイ）

▲2月に発売される『ウルトラマン FIGHTING EVOLUTION』を記念した直筆？の貴重なサイン色紙だ。

7 朝倉ゆかり直筆サイン色紙 2名

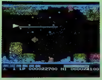


（提供：キティエンタープライズ）

▲ファーストアルバムをリリースしたゆかりチャン。本誌P.217のニュースコーナーでも紹介しているぞ。

PSソフト 各5名

今年はよく雪が降って、何かと大変ですがソフトぐらいは暖かい部屋でゆっくりと。今回は各5名です。



8 コナミアンティークス ~MSXコレクションVol.2~

▲『グラディウス２』を含め、なつかしの名作10タイトルを当時のままに再現。古くからのファンにとってはうれしい作品だ。

（提供：コナミ）



9 トゥームレイダー2

▲言わずと知れた、人気作の第２弾！ 伝説の短剣を求めて女性冒険家レイラが大活躍するＡ・ＡＶＧだ。手に汗握る、迫力ある画面にドキドキ。

（提供：ビクターソフト）



10 スペクトラルタワーII

▲奥深いシステムとランダムに変化する1万階の塔内での冒険が魅力のＲＰＧ。140もいるＮＰＣから仲間を選んでパーティが組めるのも見所のひとつ。

（提供：アイディアファクトリー）



11 Bust A Move Dance&RhythmAction

▲前代未聞のダンスバトル。イカシタコマンドをビシバシ決めて、めくるめくフィーバータイム。ヒロくんのダンスに酔え！

（提供：エニックス）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、146ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.69（2月27日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありません。安心してご記入ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。


KOEI
信長の野望 将星録
歴史シミュレーションゲーム
天下統一の野望はいまだ消えず、
そして今また、新たな時代を生む。
ついに!プレイステーション版で新登場 価格:9,800円
好評発売中
上杉謙信 対 武田信玄
浅井長政 対 織田信長
1570年11月
残 3ターン
領土拡大の必須戦略テク満載!
信長の野望・将星録ハイパーガイドブック 上・下
A5判 各本体1,200円 シブサワ・コウ監修 上巻4-87719-536-X 下巻4-87719-537-8
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。■書名に付したISBNコードは書店へのご注文の際ご利用ください。
PlayStation
株式会社光栄
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861代

DENGEKI SOFT STATION
SPRING Edition



- 悠久幻想曲2nd Album
- みつめてナイト
- ブシドーブレード弐
- GUNばれ！ゲーム天国
- 天誅
- 双界儀
- ナイトメア・クリーチャーズetc...

春に気になる新作満載

イラスト／猫有馬

電撃ソフトステーション 新年特大版2

最新情報 続々キャ〜ッチ!

前作との違いから各キャラの最初のイベント

悠久幻想曲 2nd Album

完成したばかりのオープニングムービーを初公開！　さらに勧誘や育成、そしてイベントに関する最新情報も残らず紹介だ。

育成SLG	悠久幻想曲 2nd Album	3 26
		▶¥5,800
		▶メディアワークス
		▶MC(ブロック数未定)



◀▲新キャラたちに混じって、前作のキャラも登場するのだ。



オープニングパート

着々と進められている『悠久２』の開発もついに最終段階に突入！　それに伴い、いままで謎に包まれていた部分も続々と明らかになったのだ。まずはオープニングパートについて。名前を入力し、10人の中から３人を選んで勧誘……と、ここまでは前作と同じだが、今回は勧誘前に街を巡回することが可能！　街で暮らしている前作のメインキャラたちに会いに行けちゃうのだ。



◀名前の入力画面。漢字も使えるので本名でのプレイも可能。

10人の中から3人を選んで勧誘、さらに今回は…

▼▶10人のうち３人を選んで勧誘したらゲームスタート。今回の10人は、それぞれ身体的な能力（筋力や瞬発力など）にも差があり、より個性的に、そして人間らしくなっているのだ。さて、運動神経バツグンのキャラは？





勧誘前に巡回すれば前作のキャラに会える

今回は仲間を勧誘する前に街を巡回することができる。巡回場所は、さくら亭、ジョートショップ、エンフィールド学園、ローズレイクの４カ所。どこに誰がいるのかはお楽しみ！　みんなどんな生活を送っているのかな？



▼行きたい場所を選んで実行すればＯＫ。前作を思い出しながら回っていこう。

◀さくら亭ではパティが出迎えてくれるのだ。



▶シェリルにはエンフィールド学園で会える。

 イラスト／moo

まで一挙に公開だ！

オープニングムービーも完成

このムービーには登場キャラたちの生活風景のほか、ちょっとしたエピソードもバッチリ描かれていて見所は満載。バックに流れる田中理恵さんの歌にもピッタリで、まさに感動モノの仕上がりになっているのだ。



PS版とSS版では内容が違う!

◀みなさんの予想通り、今回の『悠久2』も、PS版とSS版ではオープニングムービーが異なっているぞ。どこが、どう違うのかはまだ不明！　わかりしだい紹介する予定なので続報を待っててね。



新たな仲間たちと過ごす1年間
どんな試練が待っているのか？

育成パート　基本システムは前作と同じだけど リニューアル部分がいっぱい!

ゲームの期間は１年間。その間に街の住人たちから頼まれる仕事をこなし、多くの信頼を獲得するのが目的となる。こういった基本的な部分が同じだけに、前作をプレイした人なら問題なくハマれるだろう。ただ、前作にはなかったシステムや改善されたところもたくさんある。ここでは、そんな新しくなった部分に迫っていこう。



◀１週間単位で進行。週の最初の日にスケジュールを入力するのだ。

◆新たな6種類のスキルをチェ〜ック

スキルとは仕事をしたり、休日に鍛錬することで修得できる特殊技能のこと。このスキルのレベルが一定以上になると、必殺技や魔法を覚えるのだ。前作では14種類もあったが、今回は6種類にまとめられていて、キャラの特徴がわかりやすくなっている。どんなスキルがあるかについては下の表をチェックしておいてね。



◀プロフィール画面には、各キャラのスキルレベルがグラフで表示される。これで一目瞭然！

技巧	あらゆる行動の精度を表すもの。戦闘時には物理攻撃の命中率に影響を与える。
体術	身のこなしや運動能力の高さを表すもの。戦闘時には回避率に影響を与える。
教養	知識の深さと見識の高さを表すもの。物理魔法を修得するのに必要となる。
信仰	信仰心や道徳観念。常識の高さなどを表すもの。神聖魔法を修得するのに必要となる。
交渉	他人との調和能力の高さを表すもの。精霊魔法を修得するのに必要となる。
神秘	超自然的な事柄に対する知識や素養を表すもの。錬金魔法を修得するのに必要となる。



▲それぞれ名称もわかりやすくなった感じ。これなら休日にスキルを鍛錬しようと思ったときでも迷う心配ナシだ。

◆病院システムの変更点

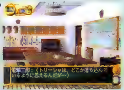
病気になった仲間１人を治療するため、休日に病院へ行ったとする。その際に前作では必ず主人公が同行するようになっていたため、治療費も自動的に2倍かかった（主人公は元気でも）。だが『悠久2』では、仲間を１人で病院へ行かせることが可能になったぞ。しかも治療費が安いのだ！　これなら、ちょっとHPやMPの残量が心配……といったときにも、気軽に病院へ行くことができる。より親切設計になっているのだ。



▲１人ずつ病院へ行かせることができるので、無駄使いがなくなった。

◆毎週の評価時に警告メッセージが表示されるようになった

前作でも１週間の仕事を終えると、その週末に仲間たちが仕事のデキを報告してくれた。だが『悠久２』ではさらにその後に、主人公の独り言といった感じで警告メッセージが表示されるようになったのだ。ここで「仲が悪いようだ」とか「最近落ち込んでいるらしい」などのメッセージが出たら危険信号というワケ。この警告のおかげで、前作よりも状態異常などが簡単に防げるようになった。これは楽だね。



▲仕事の出来映えを報告し終わった後にメッセージが表示される。

イベント 10人に用意されている最初のイベントを大公開!

仲間になる10人のメインキャラには、それぞれたくさんイベントが用意されている。その中から今回は、最初に体験するキャラ別のテーマイベントを10人分まとめて紹介だ。細かく読んでいけばキャラの性格も明らかになるかも！

気まぐれ天使

ローラの恋愛話が炸裂

一緒に遊びに行こうというローラの誘いを受け、ヘキサを連れて街へ出た主人公。だが特に行くところもなく、ローラとおしゃべりをしていた。そのうちローラはしゃべり疲れて寝てしまい、呆れたヘキサはイタズラを考え……。



ローラ・ニューフィールド



▶気まぐれでワガママだけど、そこがローラのチャームポイント。話しにはつき合ってあげよう。

いつかきっと

大混雑の原因は?

ケガの治療のため主人公が病院を訪れると、なぜか患者で超満員。混雑を解消するためトーヤを手伝おうとする主人公だったが、トーヤはディアーナと買い物に行けという。人手は多いほどよさそうだが、その真意は？





ディアーナ・レイニー

▲どんなことに対しても全力投球のディアーナ。たとえ買い物だって、気合いを入れて頑張っちゃう。



▶主人公はトーヤ医師から、仲間の健康管理に無頓着すぎる！　との指摘を受ける。もしかして隊長失格!?

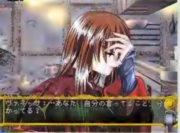
イヴに何が起こったのか?

自警団の事務所でトリーシャとシェリル、イヴと主人公の4人で楽しく会話していたときに、突然イヴが黙り込み、そのまま倒れてしまうのだった。大慌てでイヴをクラウド医院へ運ぶ3人。トーヤ医師の診察で、ただの過労だということがわかって一安心する主人公。だがトリーシャやシェリルに最近のイヴの様子を訪ねてみると意外な事実が！　そして、それを聞いたトーヤ医師は、イヴに入院を勧めるのだが……



イヴ・ギャラガー

Bad Omen



▲メチャメチャになった店を見て間いつめるパティ。なんとか弁解しようとするヴァネッサ。主人公は2人の間に挟まれてしまう。一体どっちの味方になればいいのか？

ヴァネッサとパティの間に挟まれて……

ヴァネッサが持ってきた健康器具を試す主人公だったが、器具は勢いよく壊れ、破片が酔っぱらいに命中。当然のごとく話はもつれ、店はメチャメチャになってしまう。そのとき、運悪く買い物に出ていたパティが店に戻ってきてしまい……。



ヴァネッサ・ウォーレン

ウィル・パワー

セリーヌを説得できるかな?

不審人物を取り締まるべく街へ出た主人公。そこではインチキ臭い行商人が包丁を売っていた。行商人に目をつけられていたセリーヌは、いまにも包丁を買ってしまいそうだった。セリーヌを上手く説得することができるかな？



▲完全に信じ込んでいるセリーヌ。純粋な心を傷つけないように説得できるかな？



セリーヌ・ホワイトスノウ

信じています

イベント追加情報① 発生パターンや種類の変更は?

2人きりで進行するイベントから、仲間4人が参加のものまで、イベントの種類は今回も豊富。まだ不明な点は多いものの、前作とは違うパターンで発生するイベントもあるかもしれないぞ。



◀大部分は同じなので前作をプレイしている人は楽かも。



◀前作にはなかった、新しい発生条件もありそうだ。

Icy Logic

気の合わない2人だったが…



仕事の帰り道。主人公とルーが立ち話をしていると、そこへローラが現れる。そして「教会でお茶を飲みながら話しましょ〜よ！」と誘ってくるのだった。ルーはつき合う義理はないと、キッパリ言い切って帰ろうとする。だが、それを聞いたローラが反発。ルーと口論を始めてしまうのだった。主人公はどっちの味方になる？



◀あくまでもクールに振る舞うルー。ローラと気が合わないようだが、最後には……。

孤独の理由

内気なリオを助けてあげよう



▶とっても内気で、他人と話すことも苦手なリオ。このまま放っておけない！



街を歩いていると、公園で暗い表情をしているリオを見かける。心配になった主人公が話を聞いてみると、自分もみんなと遊びたいけど声がかけられなくて……ともらす。それを見かねた主人公はうまく取りはからい、リオはみんなと遊び始めた。だがしばらくして事件が発生！　公園に怪物が現れたらしいのだ。リオやほかの子どもに事情を聞いてみると、なんと……！

闘争の行方

アルベルトとクレアが激突!

アルベルトとクレアがケンカを始めたと聞き、大急ぎで自警団事務所へ駆けつける主人公。さっそく2人を説得するが、アルベルトのパンチを受けて乱闘になってしまう。結局その場はリカルド隊長によって収められたものの、クレアに事情を聞いてビックリ。なんとケンカの原因はアルベルトの「化粧」だったのだ。さて、どうなる？





▲個人の自由を主張するアルベルトに対し、クレアは男らしくないから止めろと忠告する。壮絶な兄妹ゲンカは、この先もまだまだ続きそう。決着は一体どうなるのか！



▲3人で楽しく食事をしていたところ、途中で食べるものがなくなってしまう。主人公が何か作ることになったのだが、メロディも手伝うと言い始めて……。

メインディッシュはな〜に?

1人で来ること！　という条件で由羅から夕食に招待された主人公。由羅の家へと向かう途中でメロディと出会い、3人での夕食会ということが明らかになる。そして楽しく食事をしていた3人だったが……。



Talk With

すれちがい

トリーシャが本当に欲しかったのは

ヘキサと一緒に買い物をしていると、寂しそうに雑貨店のショーウィンドウを覗くトリーシャの姿が目に止まった。主人公が近づくと、トリーシャが気づきワケを話し出す。「子ネコのブローチを見つめていた」と。2人がそんな話をしていると、そこへディアーナが通りかかる。ディアーナに行き先を訪ねると、なんとリカルドがケガをしていたことが判明。トリーシャは慌てて家に戻るのだった。





▲雑貨屋でトリーシャが眺めていたのは子ネコのブローチではなく、本当は……っとこの先はゲームでのお楽しみ。心温まるイベントなのだ。

イベント追加情報②
スゴロクイベントに変更点は?

バックが緑色の仕事にキャラを割り当てて実行すると、必ずスゴロクイベントになる。イベントを起こすか、起こさないかはプレイヤー次第なのだ。スゴロクを面倒に感じていた人も、これならOKだね。



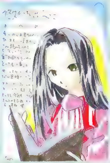
◀クリアすれば、それなりにいいことがあるようだけどね。



第5回 悠久のひろば

『悠久2』を応援してくれるみんなの熱意に応え、今回はハガキコーナーを拡大してお届けだ。そのほか関連商品に関する情報も紹介するので、お見逃しなく！

イラストのお部屋



▲愛知県 ＴＡＫ．さん：なんだかゲラゲラ笑わせたくなるキャラだよね。



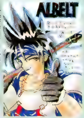
◀青森県 鈴原橙果さん：キリリとした表情がとってもイイ感じなのだ。



◀茨城県 日向りおさん：毎回ステキなイラストをありがとう。



◀千葉県 渚さん：服はよく描けてると思うよ。これからもよろしくね。



▶千葉県 ナカ夢羅さん：アルベルトのファンが急増中。これからも応援してね。



▶大阪府 哀さん：次回は由羅のイラストでチャレンジしてね。

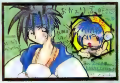


▲東京都 麻見悠夜さん：今回もクリスが登場。由羅は大喜びなのだ。

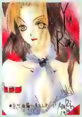


▲新潟県 らいるさん：初投稿ありがとう。今後ともよろしくね。





▲兵庫県 流々煙さん：イベントもこんな感じ。はたして決着はつくのか？



▶大阪府 うてんまりさん：落ち着いた雰囲気の由羅も魅力的なのだ。



▲東京都 平野桂さん：雰囲気バッチリだし、似てるし……。ナイスな作品をありがとう。



▲兵庫県 ＹＡＹＯＩさん：掲載が遅れてゴメンね。次回作も待ってるよ。



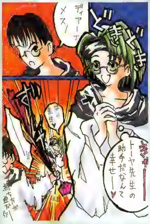
▲埼玉県 ころしやうさぎさん：でも由羅はリオにも興味津々！

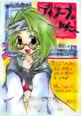


▶兵庫県 宿禰りょうきさん：ディアーナのイベントにはトーヤも登場。

▲福岡県 えびびさん：ヴァネッサとリオのペアというのもめずらしい。

▶福島県 勇魚さん：最近ディアーナのこういうネタが多め。やっぱ考えやすいのかな？ ほかのみんなも考えてみよう。





◀大阪府 葉月あおりさん：前作のキャラも登場するので乞うご期待！ どんな登場の仕方をするのかな？



▶神奈川県 翻藍未さん：仲間にできないけど、出番とセリフは多いのだ。



◀北海道 享紋紀さん：アレフも登場、なんと帽子をかぶってないのだ。



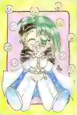
◀三重県 東里恵さん：思わず守ってあげたくなる……って感じかな？



▶大阪府 吉岡卓哉さん：毎度キアイの入ったハガキをありがとう。次回作も待ってるからね。



◀岩手県 新堂京さん：ヘキサは邪魔ばかりするけど憎めないヤツだね。



▲山口県 ピノキオさん：優しそうな感じが出ていて、とってもグー！



◀広島県 海月唯奈さん：トリーシャは元気で明るく、それに家事全般を一人でこなすしっかり者。



▲新潟県 旭梗花さん：セリーヌのハガキが少なくて残念。みんなもっと応援してあげよう。



◀埼玉県 たちばなみずきさん：アルベルトを仲間にすれば、頻繁に会えるぞ。



▲兵庫県 しおん智理さん：女性プレイヤーさんは、この３人でキマリ？

▼愛知県 各務持智さん：クールで美形。女性ファンの人気が集中!?



▶岩手県 瑞姫玉蘭さん：得意の長槍を使うイベントもあるのかな？



◀広島県 七瀬裕さん：最初のパーティは、この３人でスタート？ けっこう波乱の予感が……。



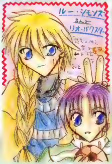
◀京都府 戒瀬比呂さん：もう１人仲間に加えるとしたら？ この２人だと由羅かローラがオススメかも。



▶兵庫県 棟劉さん：やっぱり寝起きとかだと、髪の毛をおろしているのかな。



▲東京都 明星飛鳥さん：もう感謝感激！ 本当に毎回どうもありがとう。





▶千葉県 桐生ちはやさん：とは言いつつも、ゲーム内では回復魔法も覚えるのでご心配なく！



▶和歌山県 小川展弘さん：実行した仕事によってコスチュームが変われば楽しそう。作り手が大変？



▶静岡県 有崎春夜さん：サブキャラのクレアとヘキサが活躍する場面も多いぞ。乞うご期待なのだ。



▶埼玉県 リリスさん：掲載が遅れるときもあるので、ハガキを出した人は毎回チェックするように！

◎『悠久2』の関連商品が続々登場

『悠久２』の超魅力的な関連商品が続々登場だ。ちなみに書籍関係はメディアワークスから、ＣＤ関係はポニーキャニオン サイトロンレーベルから発売されるぞ。楽しみに待っててね！



●電撃攻略王「悠久幻想曲2nd Album公式攻略ガイド」

３月発売予定。価格未定。タケカワユキヒデ氏や声優さん方のインタビューなど、攻略以外の情報も満載！

●電撃G's文庫「悠久幻想曲2nd Album」

春発売予定。価格未定。たきもとまさし／著、moo／表紙イラストによる素敵な１冊が、またまた登場だ！

●電撃コミック「悠久幻想曲2nd Album公式コミック」ファンブック

３月27日発売予定。価格未定。風上旬先生など有名コミック作家が描く新たな『悠久』ワールドに乞うご期待。

●サウンドトラック「悠久幻想曲2nd Album」

３月18日発売予定。￥2,548（税込）。ＰＳ版とＳＳ版の両方のオープニングソングをバッチリ収録！

●ドラマCD「悠久幻想曲2nd Album ドラマCD」

vol.１が４月１日、vol.２が４月29日発売。￥2,800（税込）。３月から放送のラジオドラマ＋αを収録。

『悠久2』グッズプレゼント情報

本誌147ページの読者プレゼントのコーナーで、超魅力的な『悠久』グッズをプレゼント！ 1000枚しかない貴重なポスターやＴシャツなどを放出しているのだ。アンケートに答えてバッチリ応募しちゃおう。

おハガキも募集中

イラストハガキ（裏にも何かひとこと書き添えてくれるとウレシイな）はもちろん、記事に関する意見や希望なども募集中。文字ばっかりでもOK。気づいたことがあったら下のあて先まで。よろしく～っ！

あて先

〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台１－８ 東京ＹＷＣＡ会館
電撃ＰＳ編集部「悠久のひろば」係まで！

みつめてナイト™

『ときめき』発売以来、事実上コナミの"恋愛モノ"第2弾となる『みつめてナイト』。待ちに待った発売日も決定！　謎に包まれていたゲームシステムも、徐々に明かされてきた。今回はサンプルROMの入手により、さらに深い部分まで『みつめて～』の魅力を紹介していくぞ。まだこのゲームが、ファンタジー版『ときめき』だと思っているキミ……、刮目してこのページを読むのだっ!!

育成SLG	みつめてナイト	3/19
		▶¥6,800
		▶コナミ
		▶MC(1ブロック)

発売日も決定し、期待の高まる純愛SLGを徹底解剖！

前回に引き続き、サンプルＲＯＭをプレイして得られた最新情報をお届けしよう。今回は、

①ソフィア・ロベリンゲ、ハンナ・ショースキー、レズリー・ロピカーナ、ロリィ・コールウェルの４人との出会いイベント。

②情報コマンド（ゲーム中のヘルプ画面とプレイヤーのステータス閲覧など）とデートの詳しい解説。

③戦争（部隊による戦闘と一騎討ち）の仕組み。

④誌上リプレイ「ある見習い騎士の日常」。

の４つの項目を中心に紹介するぞ。特に④の誌上リプレイは必読。今までゲームの流れを掴みきれていなかった人も、これさえ読めば大まかなシナリオ展開がわかるはずだ。



◀愛しのソフィアたちに会えるまで、あと2カ月弱。プレイするのが今から楽しみだね！



▲ゲーム進行の基本となるスケジュール入力画面。操作もアイコンをクリックするだけと、とても簡単なのだ。

女の子との出会い

やっぱり恋愛ＳＬＧ（正確には"純愛"だけどね）で一番気になるのは、女の子の情報だよね。そこで今回の新情報第１弾は、ゲームに登場する女の子の中から4人をセレクションして、"出会いイベント"を大公開するぞ！

これからその人と恋を育めるかどうか…。こと恋愛において、相手との「第一印象」というのは、とっても大事なモノ。それは、この『みつめて～』においても、もちろん同じである。特にこのゲームにおいては、女の子との"出会いイベント"での対応いかんでは、その子が２度と登場しなくなる場合（！）もあるらしい。さて、初めての出会いで、キミはしっかりと女の子のハートをゲットすることができるかな？



▲女の子によっては、「え？　ホントにこっち でいいの？」という選択肢もあるらしいぞ。

ソフィア編

これは運命の出会い!?

ゲーム開始直後、主人公は船に乗ってドルファンへやってくる。入国手続きも終わり、さて港に降りようというときに、主人公の耳に飛び込んできた女の子の悲鳴。慌てて駆けつければ、そこにはガラの悪い連中に囲まれるソフィアがいた。困っている彼女を見て…、キミならどうする？



◀ソフィアは初めから、主人公にある程度の好意を示してくれるようだ。

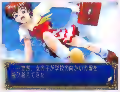


▶彼女との出会いは、必ず起こる。さすがは、このゲームのメインヒロイン的存在。

ハンナ編

いきおいあまって大激突!!

ある日、ドルファン学園の前を通りかかった主人公。「あっ！」という声に、振り向いてみれば、壁を飛び越えようとしたハンナが華麗に宙を舞い、主人公と激突！　幸いハンナに怪我はないようで、主人公が素直に謝ると彼女も快く自己紹介をしてくれる。ボーイッシュな彼女らしいイベントだ。登場のキーポイントは、やっぱり運動に関係したパラメータなのだろうか？



▶ヒロインとぶつかって出会うのは、王道といえば王道だが…。



▶主人公の身分証を見てしまった代わりに、ハンナも自己紹介。

レズリー＆ロリィ編

変質者と間違えられて突き飛ばされ…

こちらも出会いはドルファン学園前。校門にたたずむロリィに主人公が声をかけようとすると、横から急に現れたレズリーに、突き飛ばされてしまう。どうやら、最近ロリィを変質者が狙っているらしく、そいつと間違われてしまったようだ。何とか誤解も解け、遅刻寸前だったのか、２人は名前だけ告げると校舎の中へと消えていく。仲良しという設定の２人だけあって、出会いも２人同時なのだ。



◀実はこの２人とは、別パターンの出会いもある。



◀レズリーのお姉さんぶりも、見ものだぞ。

教会で女の子の情報をゲット

休日に主人公が実行できるコマンドの１つ「教会」は、以下の項目について情報が得られる重要な場所なのだ。



◀教会には神父とシスターの２人がいる。

●女の子の情報が知りたい

これは、出会った女の子のプロフィールを見るコマンド。女の子が今どういう心境かを、恋愛度と不安度という形で教えてくれる。



▲女の子のプロフィールは一度は見ておかないと、デートに誘えないぞ。



◀一度に何人分でも調べることができる。非常に親切設計なのだ。

●己のために祈る

最善を尽くしていたハズなのに、女の子たちの不安度が急上昇……。もう、自分自身でフォロー不可能！　と思ったときは、神様の力におすがりしてみるのもいいかもしれないぞ。

●やっぱり帰る

何もせずに教会から去るコマンド。これを選ぶと、その日にもう一度、行動することができる。シスターが教会に現れる（ランダム）までくり返すという、荒業（笑）もＯＫだ。

情報コマンド

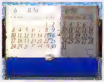
なじみ深くも、独特の世界観を持つこのゲーム。プレイ中に聞きなれない言葉などが出てきたときは、この情報コマンドがとっても役に立つぞ。

人名から雑学まで、すべてをフォローする『みつめて～』大辞典

この情報コマンドは、コマンド入力ができる状態ならいつでも使用可能で、もちろんほかのコマンドとの併用もＯＫだぞ。プレイに役立つ情報から、『みつめて～』の世界をより深く知るための設定まで、下の６つの項目について検索ができるぞ。ちょっとでも疑問に思うことがあったら、まずは〝情報〟で調べてみよう。

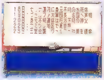
カレンダー

その月と翌月の２カ月分のカレンダーを表示する。デートの約束日や、お祭などの国民行事などの予定がひと目でわかるようになっているぞ。



ウィークリートピックス

その前の週、１週間の国内の動きを見ることができる。戦争が勃発する前触れを知るためにも、ときどきは目を通しておいたほうがいいだろう。





ドルファンタイムス

近々起こるお祭りや、デートスポットなどを紹介している情報誌。思わぬ情報が隠されていることも…!?　カレンダーとあわせて、活用しよう。



プレイヤーステータス

レベルや各パラメータなど、主人公のステータスを一覧できる。通常は、ステータスが画面に表示されていないので、こまめに見ることになるハズ。

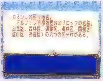
ワールドマップ

ドルファン首都城塞地図、ドルファン国地図、世界地図の３種類の地図を見ることができる。世界観を把握するためにも、一度は見ておこう。



用語集

ゲーム中に登場する人名・地名・固有名詞などを、50音順に検索できる。知らない単語が出てきたら、すぐにチェックするクセをつけよう。



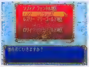
デート

女の子とうまく知り合うことができたら、次はやっぱりデート！　ここではこのゲームの特徴の１つである、２種類の〝デート〟を紹介しよう。



◀デート中には、恋愛ＳＬＧではおなじみの〝３択〟などもあるぞ。

休日に「おでかけコマンド」を実行すると、現在デートに誘うことのできる女の子が一覧表示されるので、お目当ての女の子のところに行って誘うのだ。このドルファンは、大きく５つの地区に分かれており、各地区ごとに複数のデートスポットがある。もちろん、女の子にも好みがあるので、そのへんを踏まえておく必要があるぞ。



▶一度にデートに誘えるのは、１人だけだ。

「即日」と「約束」！　２つあるデートを使い分けよう

即日デート

これは名前の通り、会ったその日に、そのままデートをするもの。メリットとしては、約束だけのために１日がムダにならないこと。デメリットとしては、デートに誘える場所が限定される場合があること。内容自体は、通常のデートと差はないぞ。



◀現在位置で、誘える場所が変わってくるのだ。



▶１日でも多くデートしたい人には、オススメ。

約束デート

こちらは、日と場所を指定して女の子を誘う、いわゆる普通（恋愛ＳＬＧにおいて）のデートだ。デートの場所に制限はないが、誘うためだけに１日を費やしてしまうことになる。また、デートの待ち合わせ場所に、「別の女の子が現れる」なんてハプニングも起こったりするぞ。



▲約束していない女の子とそのままデート…ってのもアリ。

▼本命の女の子を誘うときは、約束デートの方が◎？



ミニゲームで女の子の心をゲット

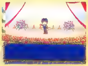


▲やはり、ゲームの結果で、女の子の好感度も変化する!?

ゲーム中に発生するイベントの中には、ミニゲーム仕立てになっているものも数多く存在する。ここでは、そんなミニゲームの、ホンの一部を紹介しよう。

五月祭　ナイスガイコンテスト

厳密にはゲームではないのだが、主人公が「誰が一番ナイスガイか」を競うコンテストに出場。はたして結果は……？



スポーツの祭典

スポーツといっても、騎士に関係あるもの（なかには関係ないのもあるが…）。下で紹介した２つ以外にも、たくさん用意されているぞ。

はしってナイト

▼崖から落ちないように馬を止める、チキンレース。



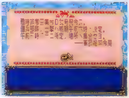


まきわってナイト

▲制限時間内に、何個の薪を割れるかを競うゲームだ。

戦争

シナリオ上において「戦争」は大事な要素の1つ。ドルファンの命運を握るのは主人公たち傭兵なのだ。

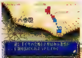


▲この非常召集が来たときが、主人公が傭兵としての職務を果たす瞬間なのだ。

純愛ＳＬＧと銘打つには、おおよそ不釣り合いに思える「戦争」というフィーチャー。だが、『みつめて～』の大テーマでもある「愛か名誉か」という点においては非常に重要なものなのだ。ドルファンの傭兵である主人公は、ときには女の子との約束をすっぽかして、国のために働かなくてはならない（もちろん逆も）場面もあるだろう。そのへんのジレンマも、育成部分が単調にならないための、いいスパイスになっているのだ。

ドルファン＝プロキア戦争の真っ最中！

現在ドルファンは、隣国であるプロキアとの交戦状態にある。とはいえ、傭兵である主人公が、女の子とデートする暇があるくらいだから、それほどの緊張状態というわけではなさそうだ。だが、一度戦争が勃発して非常召集がかかると、主人公は戦争に参加する以外の行動が取れなくなる。ここでは、その戦争が実際どういう形式で進められていくかを、紹介していこう。



◀戦争の前後には、今回の作戦の詳細と結果がレポートされるのだ。



▶状況的には、あまりドルファン側が有利、とは言いがたいようである。

八騎将とは？

全欧で最強といわれる傭兵集団・ヴァルファバラハリアン。軍団長である「破滅のヴォルフガリオ」を始め、8つに分けられた部隊は、「八騎将」と呼ばれる、それぞれ異名を持つ騎士たちによって統率されているのだ。



◀現在、彼らはプロキアの鎧を身に付けている。

人間以外と戦うことも？



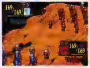
▲動物との戦いは、敵将との戦いと同じく、一騎討ち形式だ。

「戦争」では確かに人としか戦わないが、それ以外のイベント的なものので、動物と戦うシーンが用意されている。いちおう、戦いの話なので、あえてこちらで説明したが、女の子との絡み（デート中など）でイベントが発生したりもする場合もある。どちらかというと、「恋愛」よりの要素といえるだろう。

部隊による戦争

ユニットの隊列を考えよう

実際に戦争が始まると、まずは、この「部隊による戦争」が行われる。一見、複雑そうだが、実際にプレイヤーが行う作業は３つの部隊（ユニット）から構成される自軍の隊列を決めるだけ。あとはＣＯＭの部隊と対戦をして、３回戦の結果、残った兵士数の多い方の勝ちとなる。ユニットには４種類あり、その組み合わせの相性（下で説明）により、勝敗が大きく変わってくるぞ。



◀隊列さえ決めれば、ＣＯＭとの戦闘は自動。



▶兵士数は、主人公のステータスで上下する。

「3すくみ」の関係を検証する

登場する４種類のユニットのうち、歩兵・騎兵・弓兵は、右の三角形の矢印のような相性（時計回りの順で優位）を持っている。また、戦争中盤から登場する工兵は、どのユニットとも互角に戦える万能なユニットらしい。



誌上リプレイ

ある見習い騎士の日常

4月1日 ドルファンに立つ！

俺は、竜・撃男。騎士を目指してこのドルファンにやってきた。入国手続きも終わり、「この異国で俺を待つものは？」などと胸躍らせていたら、どこからか女性の悲鳴！ 見れば、１人の少女が人相の悪い輩にからまれていた。もちろん正義を愛する俺は、すぐさま駆けつける。しょせんはチンピラ、少し痛めつけたら慌てて逃げて行ったぞ。少女はといえば、頬を染めながら、礼とともに名前を教えてくれた。ふ～ん、ソフィアというのか。どこかしら運命的なものを感じるな……。



▲しかし、こんなチンピラが大手を振って歩いているほど、ドルファンの治安は悪いのか？



▲ここで名乗らないようでは、男がすたる。もちろん、下心があったわけではない（笑）。

4月2日～8日

恋のライバル登場!?

例のソフィアとドルファン学園の前で再会。言葉を交わそうとすると、彼女は学園の中へ逃げ去ってしまった。その原因は、どうやらその直後に現れたジョアンという男のせいらしい。仕方がない、剣の修行に励むとしよう。



▶ここでは剣技がとても重要らしい。



▶この男、何やらソフィアと関係があるようだ。

4月23日～29日

ハンナ登場…ならず!?

剣の修行に励む毎日の中、何気なくドルファン学園の前を通りかかると、突然見知らぬ少女の体当たりを受けた。正確には、学園の壁を跳び越えようとしたところに俺が通りかかったのだが。思わず憤慨した俺は、彼女に文句を言ってしまった。すると、その子は不機嫌そうな顔で学園へ入っていった。



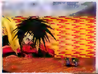
▲剣の修行はなかなか順調に進んでいる。



▶素直に頭を下げておくべきだったか。

一騎討ち

騎士としての力が試されるとき…



特別な戦争の形で、通常の戦争の終了後や独立したイベントとして前述のヴァルファバラハリアンの八騎将たちと一騎討ちを行う場合がある。この戦闘は、プレイヤーの意志により回避することができるが、名誉を重んじる騎士への道は大きく後退することになるだろう。また、一騎討ちに敗北してしまった場合でも、病院送りになるだけ(それもイヤだけど)で、ゲームオーバーになることはないぞ。このへんは親切な作りになっているよね。

▲必殺技の使用などの、ハデで個性的な演出も用意されている。



▶リアルタイムのため、実力がないと一方的に攻撃されることも…。

一騎討ち画面を徹底解析



一騎討ちでは通常と違って、リアルタイム制によるＲＰＧ風の戦闘画面に切り替わる、ここでは、その画面の各部が何を表しているか、１つずつ解説していこう。

コマンド

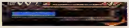
選べるコマンドは、攻撃・防御・必殺技の３種類。ただし、必殺技は、条件を満たさないと(ゲージ満タン＋必殺技を覚えている)使えないぞ。

必殺技



この剣のようなゲージは、相手から攻撃を受けるたびに溜まっていき、満タンになると必殺技の使用が可能になるのだ。

ＨＰ



これは主人公のＨＰを表している。この分だけ敵の攻撃に耐えられ、０になると敗北。戦争の前には十分体力を回復しておこう。

行動ゲージ



コマンドの左にあるゲージは時間の経過(リアルタイム)とともに上昇していき、上まで達したときにコマンド入力が可能になる。ゲージが上昇するスピードは、主人公の素早さに比例しているぞ。

各キャラの声優さん大発表!!

ソフィア・ロベリンゲ	小西寛子
ハンナ・ショースキー	岡田加奈子
レズリー・ロピカーナ	岩男潤子
ライズ・ハイマー	冬馬由美
ロリィ・コールウェル	桑島法子
リンダ・ザクロイド	根谷美智子
テディー・アデレード	長沢美樹
ジーン・ペトロモーラ	新山志保
クレア・マジョラム	井上喜久子
キャロル・パレッキー	西村ちなみ
スー・グラフトン	水谷優子
プリシラ・ドルファン	今井由香
メネシス	永島由子
セーラ・ピクシス	皆口裕子
ノエル・アシェッタ	山崎和佳奈
アン	國府田マリ子



▲ヒロインのソフィアを演じるのは、小西寛子さん。



▲今回は男っぽいレズリーを好演した、岩男潤子さん。



▲桑島法子さんは、ちょっと幼いロリィ役。



▲まだ公開されていない謎の少女アン役は、國府田マリ子さん。

5月7日〜13日
あの子と初デート!!

何度かあったジョアンの妨害も乗り越え、ついにソフィアをデートに誘うことに成功！　場所はセリナリバー駅の遊歩道だ。川沿いの道を２人で肩を並べて歩く……。俺は「恋人同士みたいだね」と言ったんだが、どうやらかわされてしまったようだ。



◀何度も繰り返される、ジョアンの妨害をかわし、積極的にアタック。



▶結構、いい雰囲気だと思ったんだけど……。恋人には、まだまだ遠いようだ。

5月28日〜6月3日
"先約"って誰(泣)？

５月１日の５月祭に続き、末日にはスポーツの祭典が行われた。俺はソフィアを誘おうと思ったのだが、どうやら彼女には先約があったらしく、１人寂しく競技に参加。なかなか良い成績を収めたのだけど、妙に空しい。



◀やっぱり、誰の声援もないのは悲しい。



▶誰なんだ〜、先約って!?　まさか、ジョアンじゃ？

6月22日
水晶玉に映る相手は？

今日は夏至祭。ソフィアを誘って、占い師のもとを訪ねてみる。お互いの運命の人を、占ってくれるとのこと。そして、俺の目の前の水晶に映る姿は、なんとソフィア！　やっぱり、運命だったのか？　と思いつつソフィアの占いを盗み見ると……!?



▶占いはあまり信じる方じゃないけど、この結果だけは絶対に信じていたい。



◀ソフィアの水晶に映っていたのは、俺!?　もしかして相思相愛？

7月9日〜16日
そして初めての戦い！

その後も何回かデートを繰り返し、ソフィアとの仲は絶好調。鍛錬の方も、剣の修行のし過ぎで「荒くれ者」と呼ばれるハプニングもあったが、なかなか充実した毎日だった。そんな俺のところへ１枚の紙が舞い込む。非常召集……。そう、戦争の勃発だ！



▶夏といえば海！　ビーチでのデートなんかも、いい思い出だったなあ。



◀日記はひとまず中断。この戦いを終えて、生きてソフィアと再会できるだろうか……？

発売予定日がついに確定したぞ!!

ブシドーブレード弐

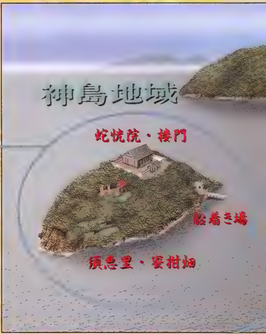
BUSHIDO BLADE 2

これが合戦場の全貌だ!

これまで少しずつしか公開されなかった合戦場（戦いの舞台）。しかし、ついにその全貌が明らかとなったのだ！　今号では新着写真をもとに各合戦場について詳しく紹介していくぞ。同時に、前作から大きくパワーアップしている構えについても細かくチェック！　野太刀と打刀という２種類の剣をサンプルに、各構えからの攻撃（表と裏の２パターン）を連続写真で紹介しているのだ。前作よりもシンプルかつ奥深くなった『弐』、その魅力を感じてほしい！

ACT	ブシドーブレード弐	3/12（予）
		▶¥5,800（予）
		▶スクウェア
		▶MC(1ブロック)

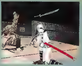
右に掲載したマップが、前作のストーリーモードに当たる「トップモード」の舞台だ。今回の戦いは流派対決ということで、鳴鏡館サイドでも捨陰党サイドでもプレイ可能になっている（ちなみに鳴鏡側は右から左へ、捨陰側は左から右へと攻めていくことになる）。各合戦場も前作以上に個性的になったため、それぞれの地形とマイキャラの能力を考えたうえで、有効な戦法を取る必要があるのだ。では、さっそく紹介していくことにしよう！



神島（こうのしま）地域

源平の時代には鑑家と須恵家という２つの武家がこの小島に居を構えていたという。捨陰なら序盤、鳴鏡なら終盤、この地域が合戦場となる。

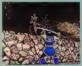
船着き場



神島と内地とを結ぶ連絡船の発着場所。障害物がほとんどない、とてもシンプルな構造をしている。ただし、陸地との接合部分だけは少々おもむきが異なる。ここは自動車や自転車が通れるように、傾斜がついているからだ。

須恵里・蜜柑畑（すえのさと みかんばたけ）

日当たりのよい急斜面に作られたミカン畑。ところどころにあるミカンの木と段差が特徴だ。



１番下に位置する段は、その上の段からかなりの高低差がつけられている。ただ、これが戦いにどう影響してくるのかは、まだわかっていない。

蛇恍院・楼門（じゃこういん ろうもん）



蛇恍院は、はるか昔に滅んだ地元の名家、須恵家の魂を弔うために建てられたといわれている。直径２ｍという大きな柱がポイント。

海岸地域

元々は急速な近代化に付いて行けず寂れてしまった地方都市。だが最近になって再開発され始めた。古さと新しさが同居した地域だ。

産業廃棄物処理場予定地



再開発計画の中核をなす存在だが、地元住民の反対もあって建設のメドすら立っていない。このステージは平坦で広いため、フリーランニングしやすい作りになっている。スピード系キャラが有利になるかも？

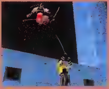
新ジャックビル地下

高層ビルの地下駐車場で、一部の捨陰キャラが通っていく。床は平坦だが、ビルを支えている柱が壁に凹凸を生み出している。この凹凸は戦いにも影響してきそうだ。



神望崎灯台（じんぼうざき とうだい）

広くて平坦なステージ。ただ、段差も存在しているので、これを有効活用したいところだ。この場所は昔から神望崎（「神島を望む岬」の意）の名で呼ばれていたという。



蛇喰鼻（じゃくいばな）

ステージのほとんどを絶壁が囲んでいるという、なんとも戦いにくいステージ。中央にある段差や、そこかしこにある障害物（岩）にも注意を払う必要があるのだ。



山中地域（鳴鏡館付近）

神島を離れた鑑家が身を隠すように移り住んだ土地。今を去ること500年ほど前、この地で鳴鏡心当流が生まれた。鳴鏡キャラの出発点であり、同時に捨陰キャラの終着点である。

紫翠窟（しすいくつ）



名前からも想像できるように洞窟（鍾乳洞）が丸ごと戦場になっている。壁に囲まれた空間で戦うことになるため、追い詰められると武器をうまく振れなくなる可能性が出てくるので注意したい。また、中央に位置する段差がステージを２つに区切っていたりもする。これらの地形をうまく利用できるかが勝負の分かれ目となるだろう。

迷ひ橋（まよいばし）



前作の舞台となった「陰陽の迷ひ城」の一部。ただし、老朽化とその後に起こった地震の影響で、橋自体は数カ月前に落ちてしまっている。そのため、戦いは橋の残骸部分（落ちないで残っている、ごくわずかなスペース）で行なわれることになる。今回の『弐』ではほかのステージに移動することができないため、プレイヤーの力量が問われるステージといえるだろう。

鳴鏡館前（めいきょうかんまえ）

鳴鏡心当流の本拠地「鳴鏡館」の前庭。障害物がないわけではないが、基本的には平坦かつ広いステージといえる。前庭以外にも入口の門につながる長い道（白い塀に挟まれている通路）が含まれるので、自由に走り回ることができるだろう。鳴鏡キャラにとってはここが最初のステージとなる。



ここまで踏み込んできた捨陰党が相手だけに、気を抜くことなく戦いたい。



山腹地域（廃線沿い）

以前、鉱業が栄えていた頃には山地と麓とを結ぶ鉄道があった。だがそれも廃線となり、今では人が訪れることもなくなってしまった。

背戸鉱山鉄道・駅跡（せとこうざんてつどう・えきあと）



元は駅だっただけあって細長い形をしている。写真を見てもわかるように、ホーム上と線路跡との段差がこのステージの１番のポイント。広い上の段で戦うか、壁がジャマをする下の段で戦うか、思案のしどころだ。

安志田川鉄橋下（あしだがわてっきょうした）

川沿いの車道が主な戦闘場所だが、一段上にはコンクリートの高い壁（鉄橋の支柱を含む）もある。鉄橋にも上れるのだろうか？



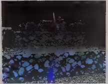
豊羅ダム取水塔（ほうらだむしゅすいとう）

テラス状の空間で戦うことになる。平坦な場所だけに戦いやすそうだ。ただし、周囲の柵に１カ所だけ切れ目がある点には要注意。



龍門棚（りゅうもんだな）

山肌を削って作られた棚田。いくつかの段差が存在するため、ポジショニングが重要になるだろう。刈り取られた稲が干されている部分も戦いに影響してきそうだ。



構えと攻撃の関係を2種類の剣でチェック！

野太刀(のだち)

前作にも登場した両手用の武器。長くて重量もかなりあるため、振りかぶってから実際に攻撃するまで若干のタイムロスを生じてしまう欠点を持つ。とはいえ、当たれば大ダメージを期待できる点は大きい。前作で愛用していたプレイヤーならば、この『弐』でも問題なく使いこなせるだろう。

構えは大きく分けて3種類。中でも注目してもらいたいのが逆手右車と逆手車だ。その名の通り野太刀を逆手に持つ構えで、ここから繰り出す裏攻撃は相手の意表をつくことができるだろう。

打刀(うちかたな)

基本的には両手用の武器だが、片手でも扱えるように作られている。斬ってよし、突いてよしという万能さが1番の魅力だ。ほどよい長さの剣であるため、遠い間合いであっても、その逆に接近戦であっても威力を発揮してくれる。初級者は最初にこの剣を使うといいだろう。

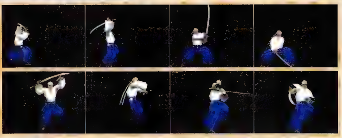
構えは大きく分けて5種類ある。そのうち2種類は各流派専用の構えになっている点が興味深い。

鳥居(鳴鏡)&崩し鳥居(捨陰)

鳥居は野太刀を頭上に掲げる形、崩し鳥居は背負う形になる。ここからの裏攻撃は重心をあまり移動させない関係で、連続技には不向きだ。

表 上から大きく振り降ろす形になる。重心が前に流れるのを防ぐため、後方の足から前に踏み込むことが多い。写真は鳴鏡・墨流の真直斬り(コマンドは◎)。

裏 体が陽(左)側を向いているため相手の陰(右)側にある胴体を狙う技が多い。写真は鳴鏡・墨流の逆胴払い(コマンドは⊗)。片手で胴を切り払っている。

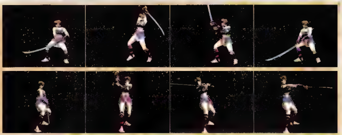


下段(鳴鏡)&引下段(捨陰)

下段は打刀の正眼に似ている。引下段は「半身になった下段」とでもいうべき構えだ。長い野太刀を相手に向けているため、飛び込まれにくい。

表 野太刀を振り上げた後、改めて振り降ろす形になりやすい。攻撃するまでに、やや時間がかかるのが特徴。写真は捨陰・嫌の真直斬り(コマンドは◎)。

裏 上体をひねりつつ、相手の胴を水平になぎ払う攻撃が基本だ。表攻撃に比べ、剣の軌跡が短くなる利点がある。写真は捨陰・嫌の胴打ち(コマンドは⊗)。



逆手右車(鳴鏡)&逆手車(捨陰)

逆手右車は剣を後方に置き、逆手車は剣を下方に置く。どちらも逆手に持っているため、腕を摺り上げるだけで素早く攻撃できる点が特徴だ。

表 剣を持ち変えたうえで上から振り降ろす。逆手に持っているが一瞬で持ち替えるため、使い勝手は良い。写真は捨陰・本郷の真直斬り(コマンドは◎)。

裏 腕を摺り上げるように攻撃する。剣を陰(右)側に構えているため、相手の陽(左)側を攻撃しやすい。写真は捨陰・本郷の逆手摺り上げ(コマンドは⊗)。



もちろん連続技も使えるぞ！

上で紹介しているのは基本技。前作のように特定のボタンを続けて押すことで、様々な連続技を繰り出すこともできるのだ。ここで紹介しているのは本郷の裏天冥土蜘蛛という連続技。表と裏の攻撃がセットになっている点に注目！



大上段(鳴鏡)&上段(捨陰)

大上段、上段とも打刀を頭上に掲げた体勢になる。ここから前進しつつ剣を振り降ろしたり、大きく踏み込みつつ胴を払ったりするのだ。

表 頭上から打刀を一気に振り降ろすという真直斬り系の攻撃がメイン。前進しながら出す技も多い。写真は鳴鏡・風門の踏み込み真直斬り（コマンドは➡◎）。



裏 上体をひねりつつ、相手の陽（左）側を攻撃する技や、相手の陰（右）側から攻撃する技まで存在している。写真は鳴鏡・風門の胴斬り（コマンドは⊗）。



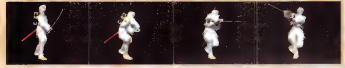
正眼(鳴鏡)&下段正眼(捨陰)

どちらも打刀を前に突き出した、もっともオーソドックスな構えだ。攻防ともに優れているため、まずはこの構えからマスターしていくといい。

表 真直斬り系の攻撃はもちろん、突き系の攻撃を出すこともできる。写真は捨陰・寒雲の走り込み突き（コマンドは➡➡◎）。遠い間合いからでも届く技だ。



裏 上段ではまず上体を返したが、この下段正眼では手首や肘から返していく。相手の陰（右）側が攻撃目標だ。写真は捨陰・寒雲の逆胴斬り（コマンドは⊗）。



上八相(鳴鏡)&右八相(捨陰)

野球のバッティングフォームを彷彿とさせる構え。剣を立てると上八相、寝かせると右八相となる。半身の体勢からもわかるように、裏攻撃が得意だ。

表 体を正面に向けつつ、そのひねった勢いを利用して剣を振り降ろしていく。ただし、連続技には適していない。写真は鳴鏡・御門の真直斬り（コマンドは◎）。



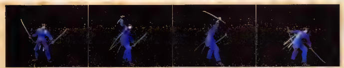
裏 最初から横を向いているため、裏攻撃が出しやすくなっている。写真は鳴鏡・御門の摺り上げ（コマンドは⊗）。かなりのアッパースイングになっている。



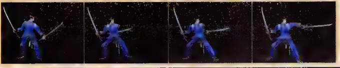
二刀流(鳴鏡)

右手の長い剣を表の剣、左手の短い剣を裏の剣と呼ぶ。体を完全に陰（右）側に開き、裏の剣をまっすぐ相手に向けるのがこの構えの特徴。ほかとはかなり異なる構えだ。

表 二刀流の表攻撃とは表の剣を使った攻撃のこと。後ろから体をひねりつつ剣を振り降ろす、豪快な一撃となる。写真は鳴鏡・辰美の表袈裟（コマンドは◎）。



裏 敵に向けて構えた、裏の剣による攻撃。威嚇や防御に使われる場合が多い。とはいえ一撃必殺も可能だ。写真は鳴鏡・辰美の裏突き（コマンドは⊗）。



居合い(捨陰)

剣を鞘に収めたまま戦うという構え。剣を抜く動作と攻撃する動作が流れるように連続している点が美しい。スキは多いが抜刀は最速。うまく使いこなせるだろうか？

表 踏み込みつつ剣を上に抜き、その勢いのまま斬り降ろしていく。写真は捨陰・源五郎の斬り降ろし（コマンドは◎）。踏み込み幅は✚キー操作で変更可能だ。



裏 表攻撃のように上に抜く必要がないため、より素早く攻撃することができる。技のバリエーションも豊富だ。写真は捨陰・源五郎の抜きつけ（コマンドは⊗）。



GUNばれ! ゲーム天国 THE GAME PARADISE

新キャラ6人&オリジナルイラストを大公開!



アーケードに登場して以来、多くの人々を笑いの渦に巻き込んだお笑いＳＴＧ『ゲーム天国(以下ゲー天)』がＰＳに登場！　縦スクロールＳＴＧでありながらガンコンに対応しているなど、今作にもジャレコならではの斬新なアイデアが豊富に盛り込まれているぞ。もちろん、あのハチャメチャなノリのギャグドラマも健在なのだ。今回は、そのドラマを派手に演出してくれる６人の新キャラクターのイラストを公開するぞ。

STG **GUNばれ! ゲーム天国**

3月(予)	
▶¥5,800(予)	
▶ジャレコ	
▶MC(1ブロック)	

▼ GUNばれ! ゲーム天国

『ゲー天』の気になる新キャラはこの6人？　だ!!

今作では、6人の新キャラクターが登場！　懐かしの「ジャレコ」ゲームのキャラからは、アーケードからFCに移植されたACT『シティ・コネクション』で活躍したクラリス。ほかの5人はPS版完全オリジナルとしての登場だ。この個性的な6人がどんなギャグドラマを演じてくれるのか今から楽しみ。もちろん、前作で大暴れしたキャラたちも健在！　これまで以上にハチャメチャなノリで、プレイヤーを笑わせてくれるハズ。また、各キャラクターを担当する豪華声優陣にも要注目だ。



もちろんゲームも開発順調!!

とても気になる『ゲー天』の開発状況だけど、順調に進んでいるとのこと。しかも、今作には、そうま竜也氏が自ら作画監修を担当したPS版オリジナルのアニメーションが収録されるという貴重な情報も……。発売日も近づいて来て待ち遠しいことだろうが、それも今しばらくの辛抱。これからも新しい情報が届きしだいバシバシ紹介していくので、続報を期待して待っていよう！



▲ポリゴンになっても『ゲー天』が持つ独特の雰囲気はそのままに、演出面などが飛躍的にパワーアップしている。



▲ゲームの世界をネタにぶっ飛んだノリでゲームが展開する『ゲー天』。今度のネタは……？

彩女参上!



ついに登場した
もう1人の"影"は
冷徹かつ華麗なくノ一!!

「力丸」か「彩女」となり任務を遂行せよ!

この『天誅』では、最初に力丸と彩女のどちらでプレイするかを選ぶことになる。力強く豪快な刀さばきで敵をなぎ倒す力丸、数々の華麗な技を駆使していく両刀使いの彩女……と対照的な戦い方をする2人。当然、演出や細部のストーリーなども、どちらを選ぶかで違ってくるぞ。好みの方で天誅せよ!





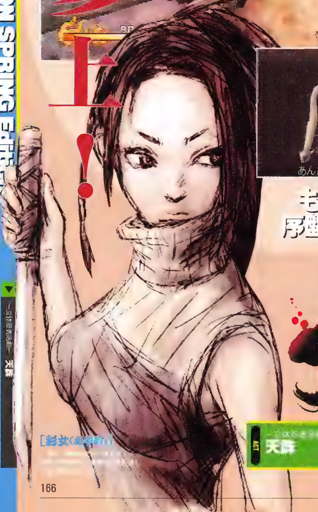


忍者ならではのスリリングなアクションが魅力の『天誅』。今回は、全内容を初見参となる「彩女」編で紹介していくぞ。絶対注目!!

もう1人の主人公「彩女(あやめ)」と序盤のステージを徹底紹介也!

立体忍者活劇

天誅

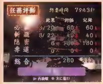


[彩女(あやめ)]

ACT 立体忍者活劇 天誅	2/26
	▶¥5,800
	▶SME
	▶MC (1ブロック)

君主から受けるさまざまな任務！序盤のステージ2～4を紹介!!

君主・郷田松之信の指令を受けて、さまざまな任務を遂行する力丸と彩女。ここで、ついに明らかになったステージ2～4までを詳しく紹介していくので、しっかりチェックしておこう。また、任務の内容だけでなく、各ステージの雰囲気なども感じ取ってほしいぞ。これを見ずして、『天誅』を語ることはできない!!



▲どれだけ忠実に任務を達成したかで5段階にランク分けされる。

弐ノ巻 ステージ2

●「密書を運べ」

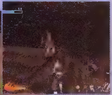
松之信の命を受け、隣国の内情を記した書状を携えて城へと急ぐ。だが、密書を狙う何者かが、幾人もの刺客を城下に送り込んでいたのだ。彩女は、この危機を乗り越え、密書を届けられるのか？

▼舞台は城下の町中。さまざまなタイプの刺客が次々と現れ行く手を阻む！



一瞬たりとも油断することなかれ！





▲屋根から屋根へと飛び移る彩女の前に、くノ一が現れた

◀虚無僧を装った刺客との死闘。

参ノ巻 ステージ3

●「捕虜を助け出せ」

隣国に潜伏していた仲間・力丸からの連絡が途絶えてしまった！その後、松之信は「国境に広がる〝虎鶫（とらつぐみ）の森〟を抜けた山中にある地下牢に、力丸が監禁されている」との情報を聞く。慈悲深い松之信は、失態を演じた力丸を救うべく、彩女を地下牢へと向かわせるのだった。

▼捕らえられた力丸を助けるには、見張り役の「偶」を倒さなければ……。





▲森を駆け抜けて地下牢へと急ぐのだ。

闇に身を隠し敵情をさぐるべし！



▶見張りの目をかいくぐり仲間の元へ。

力丸・彩女の命を狙う【鬼陰】との戦いも！

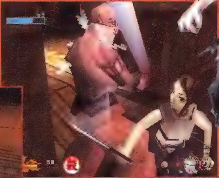




四ノ巻 ステージ4

●「邪教卍（まんじ）教の御神体」

郷田家の領内にある寺社の仏閣が〝卍教〟と名乗る謎の集団に襲われ、人を意のままに操る怨霊を封印したという「呪縛石」が盗まれてしまう。悪の陰謀を阻止するべく、彩女は卍教の総本山へ……。





邪教の陰謀を阻止せよ！

▶不気味な御神体が奉られた部屋に、卍教の首領「怨」が罪のない町民を脅かす悪を滅し、任務をまっとうせよ！



敵の防衛網を強行突破すべし！

◀「ほぇやー」と奇声を発しながら炎を吐き出す異形の修行僧も手強い敵だ。

双界儀

ソウカイギ

寄り神の移動形態によって攻撃方法を変えていこう!

マイキャラの前に立ちはだかる寄り神(ザコ敵)には、火や土といった属性や、強さの目安となるレベルが設定されている。レベルの高い寄り神であっても、相性のよい属性を持つキャラが攻撃すれば、それだけ倒しやすくなっているのだ。それとは別に、移動形態によって寄り神を分類することもできる。ここでは固定系、地上系、空中系、それぞれの寄り神に対する効果的な攻撃方法について紹介していこう。

ACT 双界儀	春(予)
	▶¥6,800(CD3枚組)
	▶スクウェア
	▶MC(1〜3ブロック)

対固定系

固定系に属する寄り神は移動することができない。とはいえ、マイキャラを結界で取り込もうとしたり、衰氣弾を撃ってきたりするため、油断は禁物だ。スキをついて近づき、一気に倒してしまおう。





▲衰氣弾をジャンプでかわした後、結界で捕獲したところ。こうなれば倒したも同然だ。



▲ここでは神通足(水平方向への高速移動)からの攻撃を決めている。このように距離が少し離れている場合、接近しつつ攻撃する戦法が便利だ。

遠距離攻撃も有効だ!

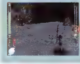
固定系の寄り神は動けないため、遠いところから狙撃してしまうこともできる。封陣符攻撃(直線上にある物を破壊する「一穴点螺」)や、矢を射るあずさの通常攻撃などが効果的。ボム系の封陣符攻撃である「四方色滅」を使ってみてもいい。

封陣符攻撃





あずさの通常攻撃





バックグラウンドストーリー

約1万2千年前に西方大陸から渡来してきた邪仙、紫徽仙(カハク、ヤンロン、インフゥ)。彼らは自分たちの力の源である衰氣を現世に留めておくため、「現世の柱」の破壊を試みた。ナミ姫は『現世の剣』を振るって戦ったが、柱は壊されてしまう。時は移り1997年12月。紫徽仙は霊峰富士をも破壊してしまった。そしてこの物語は、ここから始まるのである。



金剛(こんごう)

高野山金剛峯寺で修行を積んだ退魔師。貴騎が本名だったが、今はそれを捨てて金剛として生きている。ガランの日以来、自らの意志で野に降り、寄り神退治を行なってきた(ただこれは、山を捨てた兄を見つけだし、山に連れ帰るためでもあるのだが……)。繊細だが、かなり頑固。自分の考えを他人に押し付けようとするところがあるが、それは兄に対しても同じようである。29歳。(CV:高橋広司)





対地上系

地上系に属する寄り神は、地面を這ったり、飛んだり、跳ねたりしつつ攻撃してくる。寄り神によって攻撃方法は異なる（体当たりする、衰氣弾を撃つなど）ので、早いうちに特徴を覚えたいところだ。ジャンプ攻撃などの〝敵の攻撃をかわしつつ攻撃するテクニック〟も身につけよう。

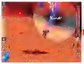




▲結界を展開して寄り神の動きを止めよう。どんな敵に対しても結界は役に立つのだ。



▲身動きの取れない敵に接近し、連続攻撃を決めたところ。確実に1体ずつ倒していこう。ゲームに慣れてきたら結界を使わず、直接攻撃してもいい。



▲普通の攻撃が当たらないほど背の低い寄り神には……。



▲上から攻撃してやろう。これはジャンプ頂点攻撃だ。

地を這う敵に結界をかけると…

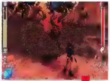
固定系や地上系の寄り神の中には、低い姿勢を保っているのもいる。こういう敵に攻撃を当てるのは意外と難しい。そんな時は結界をかけてみよう。こうすると、写真のように空中に浮かせることができるからだ。これで楽に倒せるはず。

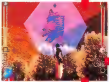




対空中系

空中系に属する寄り神はマイキャラよりも高い位置から攻撃してくることが多い。動きがフワフワとしているため、攻撃も当てにくい。ここは結界で動きを封じておいてから攻撃するといいだろう。なお、高空にいる敵に結界をかけるには自分もジャンプする必要があるので注意しよう。





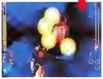
▲敵と同じ高さまでジャンプして結界を展開する。最初に動きを止めることが重要なのだ。



▲改めてジャンプし直して攻撃したところ。ここではジャンプ水平攻撃を決めているが、両者の位置関係によってはジャンプ頂点攻撃を使ってもいい。



▲封陣符で攻撃したところ。結界で封じた寄り神に高さが届くなら封陣符も当たるのだ。



汐里ひさぎ（しおさと）

職業は非合法サルベージャー（水没した各種の物品を引き上げる、裏の仕事）。主な依頼主は貴金属目当てのブローカー。操船から潜水までを1人でこなす彼女だが、決して実入りはよくないようだ。江戸っ子気質で気が強く、少しばかり乱暴な男っぽい喋り方をする。20歳。（ＣＶ：竹内順子）



ナミ姫

高天の民の神官の血筋に生まれ「現世の剣―荒覇吐（アラハバキ）」を受け継いだため、禁門を護る役目を負う。1万2千年前に紫微仙と戦い、ヤンロンを倒したが捕らえられて海底深く沈められた。不老不死の彼女は現在も生きており、夜斗に数々の神託をなしている。7つの楔を生み出した者でもある。年齢不詳。（ＣＶ：笠原弘子）



この恐怖に耐えられるか!?



霧のロンドンを
襲う悪夢に
2人の勇者が立ち向かう!

NIGHTMARE CREATURES

ナイトメア・クリーチャーズ

多彩なコンボやアイテムを駆使して戦う豊かな戦略性と、恐怖をかりたてる巧みな演出が魅力の3D・ホラーアクション『ナイトメア・クリーチャーズ』。今回は、モンスターたちとの激しい戦いの舞台となる、多彩なステージを紹介するとともに、このゲームの怖～い魅力に大接近するのだ!

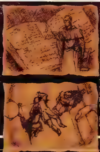
手強いモンスターたちが襲いくる、多彩なステージの一部を大公開!

人体実験がおこなわれた研究室や、霊体がさまよう墓場など、シチュエーションの異なる多彩なステージが用意されている『ナイトメア・クリーチャーズ』。今回の記事ではストーリー設定も踏まえた上で、特徴的なステージをピックアップして紹介するぞ。



▲戦いの舞台は実に多彩だ。

3D・ACT	NIGHTMARE CREATURES	2/26
		▶¥5,800
		▶SCEI
		▶MC（2ブロック）



◀イグネィシャスは正義のため、ナディアは復讐を果たすため、ヘカテ協会に戦いを挑む

STORY

1660年代のロンドンにおいて、細菌と病原菌の混合物を使って人間をより優れた生物に変える実験をおこなった“ヘカテ協会”。それから約150年が過ぎた頃、現ヘカテ協会の頭首であるアダム・クロウリーは、先人が残した実験の成果を悪用してロンドン征服の野望を抱く。彼はロンドンの街に人体実験の産物であるモンスターを放ち、無差別な殺りくを開始したのだ。ときを同じくして、ヘカテ協会に恩師を殺された神父イグネィシャスと、殺された教授の娘であるナディアは、ヘカテ協会を壊滅させるべくロンドンを訪れる…。

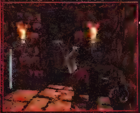
(チェルシー教区)

●悪夢の実験がおこなわれた研究所が残る場所



◀モンスターたちは群がるように攻撃をしかけてくる。一瞬の油断が無惨な死につながるぞ。

▼隠された仕掛けを発見しないと、問題の研究室に通じる道は開けない仕組みになっている。







◀隠れてスキをうかがっている知能的なモンスターもいる。

ヘカテ協会のメンバーが人体実験に使用した研究室がある、庭園墓地のステージ。ゾンビや狼男など、狂気の実験によって生み出されたモンスターがゾロゾロと徘徊し、さながら番犬のように侵入者に襲いかかる。問題の研究室では、アダム・クロウリーの足どりがつかめる有力な情報を入手できる。

(市街地)

●惨劇の町で狂気の殺人鬼が忍びよる……!



▶行動範囲が制限される狭い通路で死闘を展開することも。

▼コートにシルクハットという、紳士的ないでたちが特徴の「フェイスレスマン」。



船で逃亡したアダム・クロウリーが逃げ込む市街地。かつては活気にあふれていた街も、狂暴なモンスターたちが徘徊し、凄惨な光景をさらしている。このステージには、ナイフ片手に走ってきてプレイヤーに切りかかる猟奇的なゾンビ「フェイスレスマン」が登場するぞ。

(教会)

●強襲、幻の雪男!





▲◀プレイヤーを威嚇し、闘争本能のおもむくままに攻撃してくる。軽はずみに近づくと、天井から落ちてくるツララに刺されるぞ。

アダム・クロウリーを追跡中に、立ち寄ることになる教会。ここでは巨大な雪男「スノウマン」が、プレイヤーの前に立ちはだかる。大きな雪玉やツララを使った攻撃でプレイヤーの接近をはばむ、このモンスターをしとめるにはちょっとした知恵と工夫が必要だ。

(墓地)

●亡霊がうごめく死の領域





▲墓場に…クロウリーを発見…

舞い降る雪に白く染まる閑散とした雰囲気の共同墓地。イグネィシャスとナディアの追跡を逃れたアダム・クロウリーが、敷地内のどこかに隠れている。墓石からは次々とゾンビが起き上がり、外壁や門扉の陰には死霊と狼男がひそむ、油断のならないステージだ。

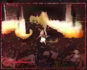


▶翼を持つ不気味な死霊が襲いくる!

(下水溝)

●異形の巨大モンスターのテリトリー

4つの頭を持つ巨大な蛇のモンスターが住む、さびれた下水溝。逃げたアダム・クロウリーを追跡するには、この蛇を倒さなくてはならない。4つの頭から同時に放射される強力な火炎と、鋭い牙でのかみつきを得意とする人知を超えた怪物に、人間の力で太刀打ちできるのか…?





▲巨大なわりに攻撃は素早く、油断していると すぐに命を奪われる。

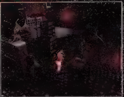
▶口から吐く炎にまかれると、一瞬にして火だるまにされる!



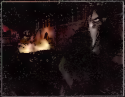
ステージ間に挿入されるグラフィックにも注目!

このゲームでは各ステージのクリア後に、現在のストーリー展開を示すグラフィックが表示される。このグラフィックからは、逃走と反撃を繰り返しながらも次第に追いつめられていくアダム・クロウリーのあせりが、ありありとうかがえるのだ。その一部を、ここに紹介するぞ。

潜入! チェルシー教区に乗り込む2人。長い戦いの始まりだ!



追撃! 逃走するアダム・クロウリーを、必死に追跡する2人。



逆襲! しかし敵もさるもの。簡単に倒されてはくれないのだ。



スーチーパイアドベンチャー

ドキドキナイトメア

麻雀ゲームから恋愛アドベンチャーゲームへ！　華麗なる転身を遂げた『スーチーパイ』シリーズ最新作から、ムービーシーンを一挙に公開。ますます魅力的になったスーチーキャラたちの艶姿、とくとご覧あれ！

オープニングアニメーション大公開!!



『スーチーパイ』シリーズの大きな魅力の1つであるアニメーションムービー。最新作『ドキドキ♥ナイトメア』では、そのムービーがさらにパワーアップ。フルデジタルによるハイクオリティな新作ムービーが、オープニングやデートシーン、そして各種イベントにいたるまで、大量に挿入されていてプレイヤーを魅了するのだ。ここでは、そんなムービーの中から、オープニングシーンのより抜きカットを大紹介するぞ！

▶気になる新キャラチェック

リリム





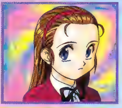
主人公が好きになった女の子を襲い、眠りから覚めなくする謎のナイトメア。果たしてその真意は？〈CV:大谷育江〉











▲気になる新キャラチェック

二ノ宮ことり

主人公のことを一途に想い続ける女の子。主人公を思う気持ちなら、誰にも負けない（と、思いこんでいる）。〈CV:日高のり子〉

気になる新キャラ その魅力をチェック！

AVG	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア	3月（予） ▶¥6,800（予） ▶ジャレコ ▶MC（ブロック数未定）

変身シーンだってスゴイんです♥

シリーズではおなじみの、スーチーパイを始めとする5人の美少女雀士ももちろん健在!! 彼女たちのセクシー＆かわいい変身シーンも、完全リニューアルされて登場するぞ。ここでは、その5人の美少女の変身アニメーションを、ドカンとまとめて大公開するのだ!!



スーチーパイ

傍若無人な正義のヒロイン。今回も主役の意地（とわがまま）を突き通せるか？

ピーチパイ

普段はアイドル歌手だが、その正体は魔法の国のプリンセス。でも、魔法の力はまだまだ未熟!?

レモンパイ

事故で瀕死の重傷を負うが、サイボーグとしてよみがえった悲劇の女性兵士。

チェリーパイ

普段は気弱なメイドさん。しかし、その裏にはボンテージに身を包んだ、過激な元・魔族の姿が眠っている。

ミルキーパイ

地球の制服集めが趣味のウサギ型宇宙人。人間の言葉を喋ることができるが、ウサギだけにちょっとおまぬけ。

Winning Post 3 ウイニングポスト

競馬サークルの人間関係にも焦点をあてた人気競馬ＳＬＧの第３弾!!　今回はその人間関係をメインに紹介するぞ。他の競馬ＳＬＧには見られない魅力が満載なのだ!!

競馬SLG	ウイニングポスト3	2/26 ▶¥6,800 ▶光栄 ▶MC(14ブロック)

人馬一体のゲームシステムが魅力!!

➡プレイヤーを巡る人間関係⬅

秘書
プレイヤーの仕事を補佐。プレイ全般のアドバイスをメインに、所有馬の能力や血統、レースなど、あらゆる場面で意見や情報を提供してくれる。

顧問
３年契約で雇用し、主に血統面に関してプレイヤーにアドバイスしてくれる。プレイ中に何度も会って友好を深めないと顧問になってくれない。

自牧場長
プレイヤーの牧場を管理し、種付け時や馬の売買、種牡馬や幼駒の能力などのアドバイスをしてくれる。牧場拡張などの運営に関しても意見する。

友人
プレイヤーの所有馬がＧⅠレースに出走するとき、馬主席で観戦しながら実況してくれる。古谷徹、井上喜久子など、４人の有名声優が声を担当。

馬主
競走馬を所有し、プレイヤーの所有馬と成績を争う。馬主席で出会うと、情報を教えてくれることもあり、友好が深まるとイベントが発生する。

調教師
競走馬のローテーションを考え、調教する。『WP３』では、プレイヤーが調教に口を挟めないため所有馬の調教はすべてオマカセすることになる。

騎手
競走馬に騎乗して、レースに出走。経験を積むことで成長し、プレイヤーとの友好度が高いと、プレイヤーの素質馬に乗せてくれと頼んでくる。

他牧場長
牧場を運営し、プレイヤーと種牡馬・繁殖牝馬・幼駒の売買を行う。ただし、牧場の看板となる高額の繁殖牝馬は売ってくれないことがある。

助言／雇用　雇用／助言　アドバイス　友好　ライバル／友好　管理／預託　アピール／起用　馬の取引

『ＷＰ３』に登場する人物は、総勢200人以上。馬主であるプレイヤーは彼らと出会いながらゲームを進めていくことになる。彼らとの友好度を深めていくこともゲーム上重要な要素なのだ。友好度が低いと優秀な調教師に馬を預けたくても断られたり、また特別なイベントが発生しなかったりするのだ。馬主のお仕事は、馬を育てることだけではないのだ。



◀騎手との友好度が上がると、騎乗を断ることが少なくなる。

騎手を育てていくのもプレイヤーの重要な役目

騎手はレースに出走することで経験を積み、成長していく。若手の騎手（とくに騎乗依頼が少ない女性騎手）を所有馬に乗せて育てていく楽しみがあるぞ。



▶騎手との友好度が上がると、正月や誕生日に挨拶にやってくる。


◀成長するとペースを予想して、戦法が的確になっていくのだ。

顧問を雇うのもたいへんなのだ

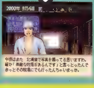
顧問に会うには、情報を聞いてさまざまな場所を訪問しなければならない。



◀有馬桜子を顧問に雇うためには、まず、ある牧場で出会っておくことが必要。



◀再びその牧場を訪問すると、桜子さんはすでに栗東に行ったあと…。



◀で、栗東の某調教師のところを訪ねると、今度は素敵な牧場へ…。



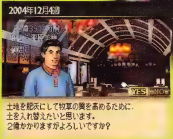
人間関係が『WP3』の基本

PS版『WP3』のイベント大公開



サラブレッドを巡るドラマがここにある

『WP3』のイベントは、毎年決まった時期になると発生するものや、一定の条件を満たせば発生するものなど、さまざまなシチュエーションがある。たとえば毎年のプレイヤーの誕生日には友好度の高い人物が現れ、情報を提供してくれたり、年末には牧場運営に関するイベントが定期的に行われたりする。また、結城江奈（顧問の1人）が大井のトゥインクルレースにひょっこり現れるなど、意外な場所で意外な人物と出会う楽しみもあるのだ。でもイベントの多くはプレイヤーの所有馬に関するもので、天皇賞春秋連覇など特定の記録に挑戦する場合にイベントが発生しやすいのだ。



◀牧場を運営するためには、お金がかかる。拡張費はもちろん牧草を増やしたり、土を入れ替えたりする必要がある。

PS版のイベントをチェック（抜粋）

イベント名	内容
国内GⅠ全制覇	国内GⅠをすべて制覇すると祝福される
海外GⅠ全制覇	海外GⅠをすべて制覇すると祝福される
他牧場からの種付け依頼	期待の新種牡馬に関するイベント
白馬誕生	白馬が誕生したことを秘書が知らせてくれる
ユーザー馬の復活劇	久々にGⅠレースに勝利した馬を秘書が知らせてくれる
トライアル3冠馬	トライアル戦には勝つがGⅠに勝てない馬を秘書が知らせてくれる
クラシック3冠馬	クラシック3冠に挑戦、または達成した馬を秘書が知らせてくれる
同GⅠ連覇	同じGⅠレースの連覇がかかっている馬を秘書が知らせてくれる
天皇賞春秋連覇に挑戦	天皇賞の春秋連覇がかかっている馬を秘書が知らせてくれる
兄弟・姉妹対決	GⅠで兄弟・姉妹対決が実現したとき秘書が知らせてくれる
ナイスネイチャ	同GⅠで連続して順位の馬を秘書が知らせてくれる
ビワハヤヒデ	GⅠで連続して同じ順位の馬を秘書が知らせてくれる
重馬場の鬼	重馬場で成績がいい馬を秘書が知らせてくれる
牧場の災難	牧場でマナーの悪い見物客を牧場長が嘆く
友好牧場との庭先取引	能力の高い馬の幼駒を売ってもらう
騎手のアピール	騎手が能力の高い馬の主戦を志願してくる
イル・ピッコロ	晩成馬の活躍を描いたイベント
ダービー馬父子制覇	ダービー馬を父子で制覇したときに起こるイベント
テイタニヤ	母馬から相手をされない仔馬のイベント
名馬復活	故障から復活するGⅠ馬のイベント

Kダービー（ケンタッキー）挑戦示唆



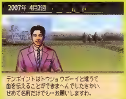
▲所有馬の能力値が各レースの条件に会えば、調教師から挑戦の示唆がある。

誕生日の情報



▲顧問を雇っていると、誕生日にお得な情報を教えてもらえるのだ。

宝塚菊夫のお願い



▲自牧場に能力の高い幼駒がいるとテンポイントの名前をつけないかと打診してくる。

結城江奈登場



▲大井競馬場でのトゥインクルレースに所有馬が出走すると、江奈が登場する。

TOPICS

シリーズ初、イメージソングが入った

PS版にはWin版にもなかったシリーズ初のイメージソングが収録されているぞ。オプションに入ると、インターネットミュージックコンテスト'97でグランプリを受賞した吉川麻衣子さんのデビュー曲「DEBUT」をバックに、スタッフロールが流れるミュージッククリップ風の映像が楽しめるのだ。また曲中に挿入される実況中継にはフジTV系「スーパー競馬」でおなじみの福原直英アナウンサーが起用されているぞ。



▲このイメージソングを初めて聞いたときは、コケました。

▼ゲーム中のレースシーンをバックにスタッフロールも流れる。



『WP3』ウイニングカップ開催決定

『WP』ファンに朗報！　光栄と電撃3誌（「電撃王」、「電撃PS」、「電撃SS」）が贈る夢の最強馬決定戦が『WP2ファイナル'97』に続き開催されることが決定した。2月26日に発売されるPS版と4月2日に発売されるSS版の『WP3』を購入したユーザーを対象に、賞金10万円と最強馬の称号を賭けた闘いが再び展開するぞ。詳しい募集要項は2月27日発売の本誌69号でお伝えするとして、今回は募集対象レースが決まったのでさっそく紹介しよう。



◀前回は圧倒的に追込勢が強かったけど今回はどうなるのか。強力な逃げ馬求む！

対象のレースはこの3つ

阪神・芝1,600m（牝馬限定）

桜花賞の舞台でもある阪神のマイル戦。といっても、4歳限定戦ではない。牝馬だけの熱い闘いに挑戦してみよう。

中山・芝2,000m（牡・牝混合）

皐月賞の舞台。スピード能力が問われそう。逃げ先行馬が活躍しそうな予感大。中山の直線には魔物が棲むとも言われる…。

東京・芝2,400m（牡・牝混合）

ダービー、オークス、JCの舞台。実力ナンバーワンを決めるのにはうってつけのコース。今回も激戦が予想される。

RPG

ツインビーRPG

シリーズの雰囲気をそのまま受け継いで、キュートなノリで展開する期待の新作『ツインビーRPG』。今回からいよいよ本編のストーリーを公開しちゃうぞ！

3/26（予）
▶¥5,800
▶コナミ
▶MC（1ブロック）
AC（DUAL SHOCK対応）

注目のストーリーとゲームシステムに大接近だ！



▲戦闘はドッキドキのリアルタイムバトルなのだ！

シリーズの人気キャラに加えてオリジナルキャラも登場し、とてもカラフルなストーリーが展開する『ツインビーＲＰＧ』。今回の記事では、ゲームの面白さを引き立てる画期的なシステムと合わせて、オープニングと序盤のストーリー展開をばっちり紹介。システムとストーリーの両面から、本作の魅力に迫っていくのだ。ちなみにこの『ツインビーＲＰＧ』は、アナログコントローラ（デュアルショック）の振動機能に対応している。デュアルショックを使ってプレイすれば、戦闘中などに振動の演出が盛り込まれて、より一層ゲームを楽しめるぞ。





1 オープニング

●どんぶり島の一大事だビー！

ゲームの世界へと召喚された主人公は、シナモン博士の研究所を訪ねる。そのとき、タンボポタウンでウィンビー反応が確認され、主人公はツインビーと一緒に救出に向かうことになる。



◀モルテから研究所への切符を渡される主人公。その一方で、ライトはどんぶり島を襲った黒い霧に巻かれ、行方不明に……

2 タンポポタウン

●マドカが無事か心配だビー！

カニ電に乗ってタンポポタウンに移動したツインビーと主人公。２人はマドカに会いに、喫茶店「ファンタジアン」へ向かう（先にウィンビーを助けるルートもあり）。幸いマドカは黒い霧の影響を受けなかったらしく、いつもどおりに喫茶店で働いていた。ツインビーからライトが行方不明になったことを聞いたマドカは、パワードスーツに乗って協力を申し出てくれるが…。



▲なんとも勇ましいカッコでついてくるマドカ。しかし、このあとの戦闘で……。

3 リース城スタジオ

●ウィンビーを助けるビー！

マドカにリース城スタジオの情報を聞いた主人公たちは、途中でモルテとフィーレンをパーティに加えて、スタジオに向かうことになるぞ。そこで４人はスタジオの地下に倒れているウィンビーを発見！　しかし、そこに待ち受けていたものは……？



▲ウィンビーを助けようとする主人公たちの前に、中ボスのパペットンが立ちはだかる！　ここで負けるわけにはいかないぞ!!

4 デザート中学

●学校が大騒ぎなんだビー！



ウィンビーを助け出した主人公たちが、次に向かったのはデザート中学。そこではパステルが黒い霧にやられて、体育館で気を失っていた。黒い霧とは何なのか？　いったい誰の仕業なのか？　謎が謎を呼び、冒険はまだまだ続いていくのだ！

▼助けられたパステルは、ツインビーに乗っているのがライトではないことに驚きを隠せない。



SLG

メビウスリンク3D

3|12
▶¥5,800
▶伊藤忠商事
▶MC(4ブロック)

緻密なメカ&世界設定と人間じみた作戦を仕掛けてくる敵のCOM、そして何よりも魅力的な司令官たちが人気(?)のSF・SLGが装いも新たに登場するぞ！

パソコンで人気のSF・SLGがパワーアップしてPSに登場！





▲近距離戦になれば、敵味方入り乱れてのダイナミックなシーンが見られる。

▶なんと、登場する指揮官はすべて美しい女性ばかりなのだ♥

『メビウスリンク』は、パソコンで人気のＳＦ艦隊戦ＳＬＧだ。95年の１作目発売以来、続編やシナリオ集、３Ｄ・ＡＣＴなど、７本もの関連作が発売されている。ＰＳ版では、シリーズ初の完全３Ｄバージョンで、高低差があったり、ＣＯＭの思考が単純ではなかったり（同じシチュエーションでもＣＯＭが攻め方を変えてきたり）と、ディープな戦いを楽しむことができる。また、艦隊指揮官にだけ指示を与えればＯＫというお手軽な面もあって初心者でも安心してプレイできる。ＳＦ＆ＳＬＧファン必見の作品だ。

編成 的確な編成が勝利のカギ

シナリオ開始後、プレイヤーは敵に合わせて艦隊を編成。もちろん（？）指揮官はいずれ劣らぬ美人ばかり。１個艦隊は彼女たちが指揮する旗艦の元、最大14隻の艦艇で構成される。この艦隊の強さは指揮官の能力によって左右されるのだ。

▼いくら見かけが可愛くても、指揮官の能力が低いと痛い目を見る。



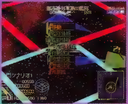


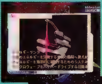
麗しき司令官たち♥

大規模な3D艦隊戦！

戦闘の流れは以下の2ステップに大別される。ここで、実際の戦闘がどのようなモノか紹介していこう。

インプットフェイズ&インペリアルフェイズ



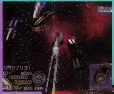


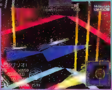


無限に広がる3Dフィールド！

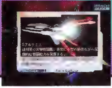
戦闘の流れ

バトルフェイズ





こだわりの世界観



S・RPG

ブリガンダイン～幻想大陸戦記～

ルーンの騎士たちの姿が浮き彫りにされる多彩なイベントは、「ブリガンダイン」の欠かせないエッセンス。今回はそんなイベントのシステムにスポットを当てるぞ。

4|2
▶イースリースタッフ
▶¥5,800
▶MC(3ブロック)

ストーリーを盛り上げる各種イベントの秘密を公開！

個性的な5人の君主の中から1人を選び、広大なフォルセナ大陸の覇権をかけて戦うS・RPG『ブリガンダイン』。このゲームは「編成」と「攻撃」の2つのフェイズと、「戦闘シーン」で構成される。そして、編成フェイズと戦闘シーンでは、さまざまな内容のイベントが発生するぞ。これらのイベントは起こる条件によって、3つのタイプに分類される。そこで今回の記事では、イベントの特徴をタイプごとに解説していくのだ。



▲さまざまな目的を胸に戦乱の大陸を駆けるルーンの騎士たちのドラマに注目だ！

ゲームの流れ

編成フェイズ
部隊の編成や移動などをおこなう。また、このフェイズではルーンの騎士をクエストに出せる。

攻撃フェイズ
他国の拠点に部隊を侵攻させる。もちろん侵攻される場合もあり。戦いが起こると戦闘マップに移行する。

戦闘シーン
拠点の支配権をかけて、部隊同士が戦う。相手国の部隊をすべて倒すか、撤退させれば勝ちとなる。

冒険に出た騎士たちが奏でるドラマ
クエストのイベント

ルーンの騎士には、クエストに派遣すると特別な行動をする者がいる。このイベントでは、そんな彼らの行動が描かれている。知り合いの騎士を従属している国に誘ったり、思い出や因縁がある場所に足を運んだりなど、内容はさまざまだ。



▲普通の場合、クエストに派遣された騎士は大陸各地を冒険する。

▼大陸全土に広い交友関係を持つミリア。誰かを説得しているようだが……。





▲別々の国に騎士として仕えている兄妹の再会。その胸中やいかに？

戦乱の大陸に交錯する騎士たちの運命
編成フェイズのイベント

攻撃フェイズが終わって、次のターンの編成フェイズに移るとき、突発的にイベントが発生することがある。ここでのイベントは、ルーンの騎士の仕官や他国との同盟など、戦況を左右するものがメイン。例外として、ルーンの騎士たちの日常を描くイベントの場合もある。





▲プレイヤーにすれば、どちらも嬉しいイベント。逆に宣戦布告という嬉しくないイベントも……。



◀カーレオンのおてんば姫、メリオットの日常。彼女はカーレオン国に欠かせないムードメーカーだ。

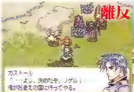
戦場に立つ騎士たちの人間模様
戦闘シーンのイベント

戦闘シーンで、何らかの因縁を持つルーンの騎士同士が顔を合わせると、戦闘が始まる前に会話シーンが挿入されるのだ。さまざまなシチュエーションの騎士たちの会話に、戦いの雰囲気はグ～ンと盛り上がる！



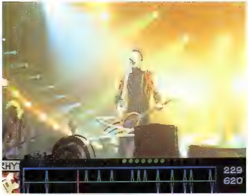
▲ノルガルド国の君主ヴェイナードに、実姉のエスメレーが戦いを挑む。

▼場合によっては、騎士が仕えている国を裏切ることもあるのだ！





▲戦場で父の仇を見つけ、怒りをあらわにするアルメキア国の君主ランス。



ETC

STOLEN SONG(ストールンソング)

リズムギターシリーズ第2弾。
今度は布袋とセッションだ！

春予定	▶¥6,800(CD2枚組)
	▶SCEI
	▶MC(1ブロック)、VPick同梱

今日からキミもギタリスト!!

ギターピックの形をしたコントローラ「ＶＰick」を使用した操作が斬新だった『クエスト フォー フェイム』。そのシステムを踏襲したリズムギターゲーム第２弾がコレだ。前作のエアロスミスに変わり、今回登場するアーティストは、日本屈指のギタリスト〝布袋寅泰〟。「ＳＥＲＩＯＵＳ？」「ＰＯＩＳＯＮ」など彼のヒット曲のオンパレードに加え、ゲーム用に書き下ろした新曲も収録されている。ギター音はすべて布袋寅泰本人の演奏をサンプリングしており、布袋の音をプレイヤー自らが再現できるのだ。

▼前作同様、実写によるストーリーモードも健在。プレイヤーは、誘拐された布袋を捜すことになる。無事助けられるか否かは、プレイヤーのギターの腕にかかっているぞ。





▲自分の部屋ではギターの練習ができる。音楽に合わせてタイミングよくボタンを押そう。うまく演奏できなくても、繰り返し練習すれば必ず道は開けるはず……。



◀布袋バンドのメンバー。彼らにバンドの一員と認められれば心強い味方に。

2人で楽しめるバンドプレイモード!!

この『ストールンソング』では、コントローラを２つ使用することでギターとドラムによるバンドプレイが可能だぞ。友人や彼女といっしょに、セッションなんてこともできちゃうのだ。



▶どちらの演奏がうまいか競い合うのも楽しい。



◀演奏終了後、判定が下される。

対戦ACT

DEAD OR ALIVE

あの『デッド オア アライブ』が
新たな進化を遂げてＰＳに登場！

3/12(予)	▶¥5,800
	▶テクモ
	▶MC(ブロック数未定) AC(DUAL SHOCK 対応)

死闘の先にあるのは生か死か!?

パンチやキックなどによる「打撃」、大ダメージを与えられる「投げ」、相手の攻撃を直接つかんで反撃する「ホールド」の３すくみの攻防が熱い３Ｄ対戦格闘『デッド オア アライブ』。アーケードで高い人気を得たこのゲームが、ユーザーの熱烈な要望に応え、ＰＳに移植されるぞ。登場するキャラは、ＰＳの機能をフルに生かした美しいグラフィックで描かれており、戦いの舞台となるステージも、すべて新たなものに変更されている。さらに、アナログコントローラの振動機能対応や新コスチュームの追加など、ＰＳならではのオリジナル要素が多数盛り込まれ、忠実移植＋αのデキとなっているのだ。





▶空中コンボもこのゲームの醍醐味の一つ。相手を浮かせて思う存分技を叩き込め。



▲ＳＳ版にもあった隠しコスチューム。もちろん、レイファンのメイド服姿も健在だぞ。



◀あの地球の重力に逆らっているかのような乳揺れが、どこまで再現されているのかも楽しみ。

PS版オリジナルキャラが参戦!!

大きな変更点であるＰＳ版オリジナルキャラの追加。今回紹介するのは、ティナの父親のプロレスラー、〝バース〟。なお、新キャラに関しては、ほかにもまだ何人かいるらしいのだが、詳しいことはナイショなのだ。



▶新キャラクターの〝バース〟。ティナの父親だけあってプロレス技が得意。



◀相手を軽々と持ち上げるパワー重視のキャラクターだ。

ACT

装甲騎兵ボトムズ ウド・クメン編

テレビ放映から15年経った今でも根強い人気を誇る「装甲騎兵ボトムズ」。その不朽の名作アニメが3D・ACTシューティングになって帰って来た！

3月（予）
▶¥5,800
▶タカラ
▶MC（ブロック数未定）
AJ
AC（DUAL SHOCK対応）

盗まれた過去を探し続けて──キミはキリコになる！



今もなお、絶大な支持を受けているテレビアニメ「装甲騎兵ボトムズ」。その名作が3D・ACTになってPSに復活する。テレビで放送された全52話のストーリーを前・後編の2部作で再現するぞ。前編である今作は、テレビの第1話から26話にあたる内容を踏襲した全10ステージを用意。各ステージには、オリジナルストーリーに準じたミッションが設定されており、クリアはひと筋縄ではいかないぞ。また、A.T.(アーマードトルーパー)独特の、ローラーダッシュやターンピックといったアクションも忠実に再現されている。キミもキリコになって、ボトムズの世界を満喫しよう。

「装甲騎兵ボトムズ」とは…

1983年にテレビ東京系で放映されたテレビアニメ。ハードな設定とリアルなメカの描写で絶大な人気を誇った。ストーリーは、アストラギウス銀河を二分する百年戦争ですべてを失った主人公キリコ・キュービーが、パーフェクトソルジャーのフィアナや仲間たちとの出会いを通して、人間的な感情に目覚め、やがて自分の宿命に立ち向かう…というもの。テレビシリーズの放映終了後も、その外伝が小説化されたり、OVAが発売されるなどその人気は衰えを知らない。







ATM-09-ST
スコープドッグ

全高/3804mm、最大装甲/14mm、限界走行速度/82.6km/h、最大出力/230HP。キリコが好んで搭乗するA.T.。固定武装はアームパンチのみだが、武器の換装により、さまざまな局面に対応できる汎用性に富んだ機体。

テレビアニメに基づいた多彩なミッション!!

MISSION 1 バトリング場 敵A.T.を倒せ！



▶トリング場には、せり上げ式の障害物も存在する。

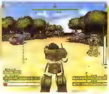
A.T.同士が1対1で闘うバトリング。専用のフィールドで行われる、実戦さながらのリアルバトルに観客は熱くなる。素早い動きで敵A.T.を破壊しろ！



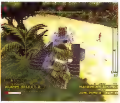
▲3Dならではのリアルなフィールドで、熱いバトルが繰り広げられる。

MISSION 2 クメンジャングル ミサイルカーを撃破せよ！

このミッションでは、クメンのジャングルで待ち受ける敵のミサイルカーをすべて破壊することが目的だ。A.T.の機動力を駆使し、各個撃破していこう。



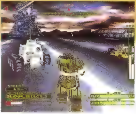
◀銃器の使用には常に弾数制限が付きまとう。注意が必要だ。



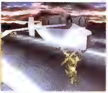
▲敵のミサイルカー。こいつを倒せば無事にミッション終了だ。

MISSION 3 飛行場 トラックを奪って脱出！

▼広い飛行場の移動にはローラーダッシュが有効。アニメそのままの動きに感動だ。



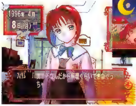
ココナたちの乗るトレーラーを守りつつ、トラックを強奪するステージ。トレーラーや強奪したトラックが破壊されないように、常に気を配ろう。



▲登場する乗り物は近未来的かつ重厚な雰囲気を持つものが多い。厚い装甲を撃ち抜け！



▼4年間一緒に暮らすことになるヒロインの神原巫紗。しかし、愛らしい外見に反してドジで間抜けでおせっかい焼き。こんな彼女が一人前の魔法少女になれるのだろうか？





▲育成画面では、SDキャラによるアニメーションが表示される。ちなみに、パラメータの増減はかなりバランスが取れていて、テンポ良くサクサクとプレイできるぞ。

SLG

ミサの魔法物語

豪華声優陣&ハイクオリティCGが魅力の育成SLGが登場！

2/26	▶¥6,800(限定版¥7,800)
	▶サミー
	▶MC(1ブロック)

一人前の魔法少女に育ててね♥

『ミサの魔法物語』は、1人の少女を立派な魔法少女に育てる育成SLGだ。プレイヤーは魔法国から来たお目付け役の妖精となって、小学校6年生から中学卒業までの4年間、ヒロイン・神原巫紗の成長を見守ることになる。システムは、1週間単位で運動や勉強などのスケジュールを組むというオーソドックスなタイプで、ハイクオリティのムービーや豪華声優陣が自慢のイベントシーンは、季節ものからパラメータによって起きるものまで盛りだくさん。また、ストーリーは、巫紗の育て方によって変化し、さまざまな展開が楽しめるぞ。



◀魔法王国の女王に重大な使命を告げられるが、緊張感のかけらもなし(笑)。

巫紗のパラメータでシナリオが変化!!

ゲームは小学生時代と中学生時代の2編に分かれ、小学校卒業までの育て方によって中学生時代のシナリオが変化。「恋愛編」や「アイドル編」など、まったく違う5種類の物語になる。



▶物語の展開によってコマンドも変化するぞ。

◀「恋愛編」はデートコマンドもある。

TBL

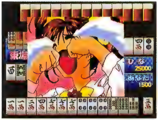
ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ

アーケードを沸かせた2大ギャルゲーがついにPSにやってくる！

2/26	▶¥6,800
	▶ビスコ
	▶MC(ブロック数未定)

人気タイトルをカップリング

アーケードで好評を博した麻雀&花札ゲーム『雀じゃんしましょ』と『恋こいしましょ』という2大人気タイトルが、1本にカップリングされて登場するぞ。『雀じゃん〜』の勝負相手は美少女揃いのアイドルユニット。ソロ活動にのめり込む彼女たちをイカサマありの麻雀勝負で説得して、なんとかユニットのコンサートを成功させるのだ。一方『恋こい〜』は、女子高生相手に花札勝負。勝てばデートができて、エンディングでは「愛の告白」を見ることができるなど恋愛SLGの要素もたっぷり。しかも、どちらもグラフィックがリニューアルされ、さらにフリー対戦モードも追加！アーケードファンも納得の仕上がりだ。



▲対戦中には、状況に応じてキャラクターの超らぶり〜なグラフィックが表示されるぞ。



▶勝負に負けてぼうぜんとする女の子。でも、デートのためなら心を鬼にして勝とう。



◀「雀じゃん〜」には、麻雀勝負の途中にちょっとしたミニゲームも収録されているぞ。



麻雀&花札ルールを知らなくても大丈夫！

PSに移植するのにあたって、キャラクターによるルール説明モードが新たに加わっている。『雀じゃん〜』に登場する美人マネージャーが、麻雀&花札のルールとテクニックを手取り足取り教えてくれるのだ。



▶ちょっと難解な花札のルールも、ビジュアル的にわかりやすく解説している。



◀もちろん、このお姉さんとも対戦することになるのだ。

STG

ZERO PILOT ～銀翼の戦士～

第二次大戦で活躍した戦闘機が次々と登場する3DフライトSTG。
祖国のため、そして戦友との友情のため、主人公は仲間と共に戦いに挑む!

3|12（予）
▶SCEI
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)
TC対応(2P対戦可)
AC(DUAL SHOCK対応)
AJ対応

祖国を守るため、男たちは大空へ今飛び立つ…!

この『ZERO PILOT』は、実在の戦闘機が次々に登場するフライトシミュレータ色の濃い3D・STGだ。プレイヤーは、第二次大戦時の日本をモデルにした〝ヤマト国〟の新米パイロットとなり、劣勢に追い込まれた祖国を勝利に導くべく、決死の任務に向かうことになる。ミッションは全部で19面用意されていて、それぞれに課せられた成功条件をこなすとミッションクリアとなる。PSでは珍しい、硬派で渋目なSTGなのだ。



▲戦いの合間には、戦友たちと会話もできる。戦局が進むにつれて変化する、人間関係も楽しみの1つだ。



◀戦闘前にもムービーが挿入され、戦闘機の雄姿を見せてくれる。



▲興奮の戦闘シーン。随時、僚機からの通信も入り臨場感は満点!



▲視点も数種類から自由に選択できる。気分を盛り上げたいなら、コックピット視点が一番だ。



◀敵機を撃破すると、画面が瞬時に切り替わり、敵の散り際を見ることができる。

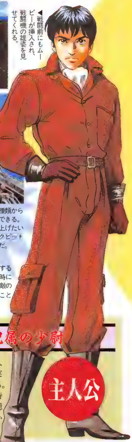
対戦プレイもアツい!

このゲームにはシナリオモードとは別に、1対1の対戦を楽しむモードも用意されている。対戦プレイは1PVSCOMのほか、対戦ケーブルを使ったプレイヤー同士の戦闘も可能で、どちらかが撃墜されるまで続けられる。選べる機体は25機種。COMを戦艦に設定し、爆撃練習することもできるぞ。



◀2P対戦では「シナリオモード」で対戦した敵機も使用可能。

「第101特務飛行大隊」配属の少尉

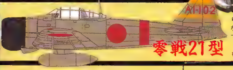


父親は優秀な軍人という、まだ実戦経験のない新人士官。飛行学校で開校以来最高の成績を残し、その実力を買われて第101特務飛行大隊の少尉に任命される。厳格で古い気質の上官や、自分の戦歴にプライドを持つ同年代の戦友たちは、当初はこの大抜擢に不満を隠さないが、ミッションで実力を示すにつれて心を動かされ、主人公への信頼を深めていく。

登場機体は往年の名機ばかりなんじゃ

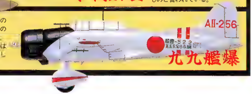


ワシは橋本整備長、シナリオモードで戦闘機の整備を担当しておる。このモードで使われる戦闘機は、第二次大戦中に作られた戦闘機ばかりなんじゃ。中には「震電」や「烈風」といった実戦では使われずに終わった幻の機体もあるから、戦闘機を愛するヤツならたまらんじゃろう。各機体の性能も細かく設定されているんじゃぞ。



零戦21型

◀日本が生んだ名機として、あまりに有名な「零戦」の初期型。ちなみに正式な発音は「レイセン」で、「ゼロセン」の呼び名は英語の「ゼロファイター」から派生したものと言われている。

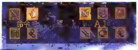


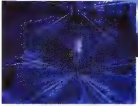
九九艦爆

▶艦爆とは「艦上爆撃機」の略称で、九九艦爆は日本初の全金属製単葉爆撃機だった。戦闘機を相手にした格闘戦は苦手で、本編でも偵察機として使用されている。



▼最初の冒険の舞台「白竜の洞くつ」は、画面全体に流れるようなエフェクトがかかり、とても幻想的。このようなフィールドでは、敵が現れて戦闘になることも。







▲戦闘はアイコン選択式のターン制で、複雑な操作は必要なし。また、アイコン選択さえわずらわしいという人のために、すべて「おまかせ」のＡＩ機能も用意されているぞ。

RPG

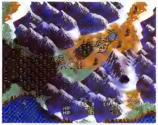
ルナ　シルバースターストーリー

ゲーム史に名を残すファンタジーRPGの名作がついにPSに登場！

5月下旬（予）
- ▶¥6,800
- ▶角川書店／ESP
- ▶対応周辺機器未定

不朽の名作ＲＰＧを完全移植！

'94年にメガＣＤ用ソフトとして発売された名作ＲＰＧ『ルナ』。当時から、魅力的なキャラクターとストーリーが高い評価を受けていたこのタイトルが、満を持してＰＳに登場だ！　システムはオーソドックスながら、そのほのぼのとした雰囲気やファンタジックな世界観が、多くのユーザーの支持を得たこのゲーム。今作も複雑な操作やアクションは一切なしで、『ルナ』の世界を余すことなく味わうことができるぞ。練り込まれたシナリオと、美しいアニメーションは、今も新鮮な魅力にあふれているのだ。



◀町や村、フィールド間の移動は、広大なＭＡＰ画面で行われる。

入魂のアニメシーンに注目！

「ルナ～」の最大の特長は、何といっても随所に挿入されるアニメシーン。動画枚数は通常のアニメの数倍で、思わず見とれてしまう高クオリティの映像が鮮やかに迫ってくるぞ。



▶ドラゴンマスターに憧れる主人公アレス。



◀気の強い幼なじみのルーナ。

AVG

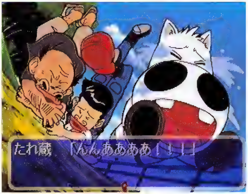
みどりのマキバオー ～黒い稲妻　白い奇跡～

人気マンガ「みどりのマキバオー」がゲームになった!!

3月（予）
- ▶¥5,800
- ▶アクセラ
- ▶対応周辺機器未定

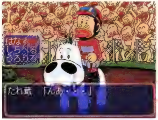
いよいよＰＳで出るのね～！

集英社「週刊少年ジャンプ」で好評連載中の「みどりのマキバオー」が、アクション・アドベンチャーになってＰＳに登場！　物語の流れは原作に忠実で、マキバオー誕生秘話はもちろん、オリジナルエピソードまで収録して、原作ファンもそうでない人でも楽しめるのだ。メインとなるシステムはコマンド選択式のＡＶＧ。さらにＡＣＴ要素を取り入れた特訓セクション、ライバル馬と競うレースセクションの３つでステージとなっている。コマンド選択のほか、レース内容によってもさまざまなイベントが発生し、マルチな展開が楽しめるぞ。この充実の内容で、プレイすれば「マキバオー」の世界にはまること間違いなしだ。

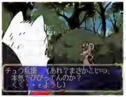




▶レースの一場面。ビリから2番目だが、このまま終わるマキバオーではない……たぶん。



▲ちょっと冴えないロバみたいなのが主人公の「マキバオー」。果たしてその実力の程は……。



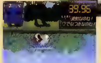
◀のちにマキバオーの良きアドバイザーとなる「チュウ兵衛」との出会いのシーン。

特訓セクションでマキバオーを鍛えよう！

ＡＣＴ要素の強い特訓セクションでは、ゲーム内容がガラッと変わり、楽しいミニゲームが楽しめる。このミニゲームをこなすことで、マキバオーを鍛えたりレースのテクニックを覚えさせたりすることができるのだ。



▶坂道を疾走する特訓。連打ばかりでなく、入力のタイミングが大切だ。



◀左上の表情に注目。スタミナに注意しないと溺れてしまう!?

格闘ACT

鉄拳3

続々と新情報がもたらされるPS版「鉄拳3」。高クオリティの画面写真を見れば、移植度の高さもわかってもらえるはずだ。発売日が早く発表されるといいね!

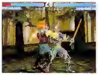
春(予)
▶価格未定
▶ナムコ
▶MC(1ブロック)

ついに判明したPS版のゲームモード&未公開キャラライラスト

PS版「3」にはこれらのモードが用意されている。練習用の「プラクティス」から各種のCOM戦、対戦用のモードまでそろっているから、思う存分遊びまくろう。(※各モードの写真はPS版「2」のものです)



◀ポールステージで戦うポールとニーナ。



◀敵の体力を吸い取る御霊削りがヒット。

【ARCADE MODE】アーケードモード



内容はアーケード版と同じ。ライバルたちを倒した後、最後に出てくるオーガを倒せばクリアとなる。エンディングムービーはあるのだろうか?

【VS MODE】バーサスモード



対戦用のモード。PS版の「2」では体力差によるハンディキャップをつけることができたが、今回の「3」ではどうなるのだろうか?

【TEAM BATTLE MODE】チームバトルモード



チームを組んで戦う団体戦(「2」では8人まで組めた)。勝ち抜き戦なので、最後の1人が倒された方の負けとなる。COMチームとも戦えるのだ。

【SURVIVAL MODE】サバイバルモード



勝負は1ラウンド制だが、自分が倒されるまで次から次へとCOMが挑戦し続けてくる。勝ち抜くたびに体力がほんの少し回復するのが救い。

【TIME ATTACK MODE】タイムアタックモード



公平な条件下で最速クリアを目指すモード。難易度やラウンド数は変更できないし、乱入もできないのでプレイヤーの実力がはっきり表われる。

【PRACTICE MODE】プラクティスモード



コマンド技を練習したり、独自の連続技を見つけるのに役立つモード。10連コンボや投げコンボ、空中コンボなどはここで練習しておこう。

【OPTION MODE】オプションモード



ラウンド数、試合時間といった試合設定を自由に変更することができる。COMの難易度やボタンコンフィグなどもここで変更可能だ。

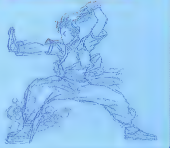
本邦初公開! これが『鉄拳3』のキャラ設定画だ!!

ゲーム内のキャラがポリゴンでも、最初からポリゴンでデザインされた訳ではない。事前には設定画が描かれているのだ。ここでは仁、エディ、レイ、シャオユウの未公開設定画をPS版「3」の画面写真とともに紹介しよう。仁の目は、父である一八を思い起こさせるよね!





◀ロウの寸勁をくらうシャオユウ。設定よりかわいくなった?



▲カポエラ使いのエディは、トリッキーな動きが得意。

SLG

項劉記

光栄が贈る歴史ＳＬＧ最新作は"項羽と劉邦"の戦い！

3|26（予） ▶¥6,800 ▶光栄 ▶MC(2ブロック)

中国2大英傑の戦いが今ここに！

中国の歴史に残る２大英傑・項羽と劉邦。この２人の戦いをモチーフにした歴史戦略ＳＬＧがこの「項劉記」だ。プレイヤーは項羽または劉邦となって、相手君主（項羽を選択した場合は劉邦）の滅亡を目指し戦っていく。勝利するためには、中国大陸に点在する数多くの都市を手に入れ兵糧を確保していくとともに、中立を保つ国の君主たちと同盟を結ぶなどして、軍事力を維持していかなければならない。強大な軍隊を持ち、圧政で民を苦しめる楚の項羽に対し、さまざまな人々の助けを借りながら反抗を続ける漢の劉邦。はたして、勝利はどちらに？



▲戦（いくさ）の華ともいえるのが、この一騎打ち。それぞれの武将の武力、知力、時の運が勝負を決める！





▲攻城戦では、さまざまな攻城兵器が登場する。「投石器」などでガンガン攻めまくろう。

◀項羽と劉邦、どちらを選択するかによって、戦略は大きく変わってくるぞ。

育成SLG

「ぶたゲー」でいいんじゃない？

コミカルなブタが大暴れする競走豚育成SLG

2|26（予） ▶¥5,800 ▶シャングリ・ラ ▶MC(1ブロック)

勝負に負けたら肉屋行き!!

強い競走馬ならぬ、競走豚を育てるというちょっと変わった育成ＳＬＧが登場。競走豚の能力値を上昇させる調教は全９種類あり、ベンチプレスや水泳、ボクシングといったユニークなものばかり。調教中に見せる、豚くんのかわいい動きも必見だぞ。また、いくつかのエサを混ぜてバランスの良い食事を与えることで、豚の調教効果をアップさせることもできる。そうして鍛えに鍛えられた豚くんたちは軽快な実況中継のなか、命を懸けたレースを戦っていくのだ！



▲コースには地面が氷のポイントや、急な上り坂など、さまざまな難所が用意されている。



◀ビリになった豚くんは、肉屋に売られてしまう。買い戻してあげて！



▶もちろんギャンブルも楽しめる。レースに勝つとエサがもらえるぞ。



▲自分が鍛える豚くんは、この中から選ぶことになる。個性豊かなかわいい豚くんや豚さん（メス？）が用意されているぞ。

TBL

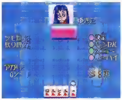
０からの麻雀 麻雀幼稚園 たまご組

ゼロから教えます!! 初心者にやさしい麻雀ゲーム

3|12 ▶¥5,800 ▶アフェクト ▶MC(1ブロック)

一晩で麻雀が打てるようになります。

この『麻雀幼稚園～』は、麻雀をゼロから覚えることができるという「たまひよモード」を搭載した麻雀ゲームだ。このモードには、牌の名前から点数計算まで をわかりやすく教えてくれる「レッスン」のほか、「ドリルもんだい」、「ミニゲーム」などが用意されていて、誰でも麻雀が覚えられるようになっているのだ。もちろん、通常モードもあるぞ。



◀初心者は「たまひよモード」でゼロから覚えよう。

TBL

ツアーパーティー 卒業旅行にいこう

恋愛育成ＴＢＬがＰＳに登場 ルーレットで恋を実らせよう

2月（予） ▶¥5,800 ▶タカラ ▶MC(ブロック数未定)／MT／4P対戦可

恋の行方をルーレットに賭けろ！

このゲームは、卒業旅行真っ最中の大学生の男女が、出会った異性とのラブラブな関係を目指すという恋愛育成ＴＢＬ。基本的にはルーレットを使ったボードゲームで、止まったマスによって、出会いのイベントやデートイベントなどが発生するのだ。登場（選択可能）キャラは男女８人ずつの、計16人に加え、さらに数人の隠しキャラが登場するらしいぞ。



◀プレイヤーキャラ同士で、いい関係になることも可能！

恋愛SLG

続 初恋物語 ～修学旅行～

あのアマ～く切ない瞬間がもう一度味わえる……

3|26（予） ▶徳間書店／インターメディア ▶¥7,800(CD4枚組) ▶MC(1ブロック)

ＦＸで人気の『初恋』がついにＰＳに！

修学旅行という限られた期間のなかで初恋を実らせることが目的の恋愛ＳＬＧ、それがこの「続 初恋物語」だ。移動のバスの中、見学地、旅館といった各シチュエーションで「会話」や「見学」、「遊ぶ」などの行動コマンドを上手に選択し、パラメータをアップさせることが初恋成就のカギになる。初恋相手は12人から、時期は５つの時代から選べるぞ。



◀キャラクターデザインは、漫画家の垣野内成美氏が担当。

SPG

実況 グレイトラグビー ～ワールドカップへの道～

日本ラグビーフットボール協会公認で興奮度は保証付き！

4月（予） ▶¥5,800(予) ▶ネクサスインターラクト／ダズ ▶MC(ブロック数未定)／MT／4P同時プレイ可

ラグビーゲームがついにＰＳ初登場!!

32ビット機初のラグビーゲームとなる本作。スクラム、ラック、ラインアウトなどの複雑なプレーも、ＰＳのマシンパワーで忠実に再現されているという、まさにラグビーファン待望の１本なのだ。モードには'95年のＷ杯や５カ国対抗など実際に行われた大会を再現したものを用意。また、登場する日本人選手が、すべて実名という点も大きな魅力だぞ。



◀リアルな実況も入って白熱すること間違いなし!!

STG

タイムボカンシリーズ ボカンですよ

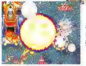
懐かしのタイムボカンが題材のSTG第2弾が登場するぞ!!

3/12 ▶¥5,800 ▶バンプレスト ▶MC(ブロック数未定)

前作をベースに新要素をプラス！



▶アイテムのドクロストーンで無敵の巨大メカに変身できるぞ。無敵時間を利用して、善玉メカを蹴散らすのだ。



◀標準装備のドクロ爆弾を装填したままにしておくと、より強力なスーパードクロ爆弾が発射できる。

▼タツノコプロ制作による、ストーリー性を重視したムービーは必見。「スペシャルモード」にはドクロベー様も登場。





▲歴代善玉メカも総出演。アニメ同様（？）の激しい攻撃で悪玉トリオを苦しめるのだ。

'96年11月に発売された「ボカンと一発！　ドロンボー」の続編。今回もドロンジョ率いる〝ドロンボー一味〟が悪玉メカで善玉ヒーローたちと戦うぞ。プレイヤーは、ゲーム開始時に難易度やストーリーの異なる「ノーマルゲーム」と「スペシャルゲーム」の２つのモードを選択できる。それぞれのモードのストーリーは、オリジナルムービーの挿入により、アニメさながらのクオリティを実現。武器や移動速度の異なる10体の悪玉メカを操り、ドロンボーたちのドタバタ活劇を楽しもう。

SLG

惑星攻機隊・りとるキャッツ

PC-FX版がパワーアップ！移植度200％の育成戦略SLG

4/29 ▶¥5,800 ▶ファミリーソフト ▶MC(ブロック数未定)

美少女たちを精鋭部隊に育てあげよう!!

ＦＸで、'97年７月に発売された「りとるキャッツ」が、グラフィックやシステムを一新してＰＳに登場するぞ。〝騎兵〟と呼ばれる人型機動兵器を操る特殊部隊の隊長となるキミの役目は、４人の女の子とコミュニケーションをはかりながら、訓練や戦闘を通じて彼女たちを一人前のパイロットに育て上げること。ハイクオリティのアニメーションも必見だぞ。



◀火星圏の平和は、キミと彼女たちにかかっているのだ。

SLG

信長の野望・戦国群雄伝

シリーズ中、いまだファンの多い3作目がPSに登場!!

2/26（予） ▶¥5,800 ▶光栄 ▶MC(2ブロック)

群雄割拠の戦国時代で天下統一を目指せ

現在、７作目まで発売されている名作ＳＬＧ『信長の野望』シリーズ。その中でも人気の高い『戦国群雄伝』が、ついにＰＳで甦る！　プレイヤーは、織田信長を始めとする大名の１人となり、開墾や町創りなどの内政で国力を蓄え、敵国へと攻め込み領土を広げる。自分の手足となる約400人の武将たちをうまく活用して、最終的には天下統一を目指すのだ。



◀ゲーム中にはこんなアクシデントが起こることも……。

新作ソフトニュース NEWS

アトラスが放つホラーAVGが登場!!

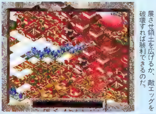
今回も、いろいろなジャンルから新着の情報をお届けするぞ。まず最初に紹介するのは「ＥＧＧ」。これは陣取りゲームが基となっているもので、卵を転がすことで文明を作り上げ、自分の領土を広げていくというユニークなゲームだ。次の『ＥＮＩＧＭＡ』は、秘石を巡る３人のキャラクターの冒険を描いたアクションＡＶＧだが、モンスターとの戦闘は格闘ＡＣＴの要素も楽しめるぞ。『吉村将棋』は、あの『永世名人II』の続編で、基本的なシステムは前作を引き継ぎつつも、コンピュータの思考部分は新たに作り直したため、思考が強化されている。そして最後に紹介する『ダークメサイア』は、マルチエンディングのホラーＡＶＧ。「聖なる輪」と呼ばれるカルト教団の策謀により、地下世界に引き込まれた主人公が見たものとは……？



『ENIGMA』より

EGG(エッグ)

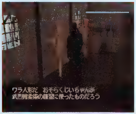
▶2/19 ▶ETC ▶東芝EMI ▶¥5,800



◀発売間近の『ＥＧＧ』。文明を発展させ領土を広げるか、敵エッグを破壊すれば勝利できるのだ。

ENIGMA

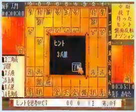
▶4/2 ▶AVG ▶光栄 ▶¥6,800



◀ついにＲＯＭが到着。完成度の高いムービーは必見だぞ。志茂田景樹氏の原作でストーリーも秀逸の出来。

吉村将棋

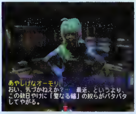
▶3 26 ▶TBL ▶コナミ ▶¥5,800



◀『永世名人II』から引き継いだ、予測読み機能を搭載。ヒントや棋譜の読み上げ機能も付いているぞ。

ダークメサイア

▶発売日未定 ▶AVG ▶アトラス ▶価格未定



◀舞台は東京の地下に広がる「東京メッシュ」と呼ばれる網状の構造体。引きずり込まれた主人公の運命は…。

NEXT WAVE

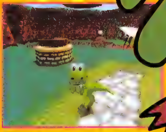
PSの次を見すえる先取り(?)ページ

かわいいワニが魅力のコミカルACT!

ワニなのに2本足でトテトテ走ったり、壁をよじ登ったり、あげくは平泳ぎまでしてしまう、そのアクションのすべてがかわいいクロック。そんなクロックが主人公のこのゲームは、3Dポリゴンで描かれた森、氷山、砂漠といった、さまざまなステージにある仕掛けをくぐり抜け、敵に捕まってしまったパウパウたちを救い出すACTだ。クロックのアクションを駆使して、島の平和を取り戻そう。

ヤァー!

クロック! パウパウアイランド



▲画面狭しと走る、跳ぶ、登る、泳ぐ! とってもかわいいクロックのアクションがこのゲームの魅力なのだ。

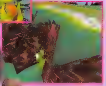
つかまったパウパウたちを救い出すんだ!!

ザッハトルテ13世に捕まってしまったパウパウたちは、ステージ内の木箱や檻などに閉じ込められており、クロックの救けを待っている。パウパウの鳴き声を聞いたら、すぐさま救出に向かうのだ!



◀檻に閉じ込められたかわいそうなパウパウ。鍵を見つけて、救けてあげよう。

▼意外なところにパウパウが捕まっている場合も。壁をよじ登ったりして捜してみてネ。





★パウパウ★

陽気で心優しいパウパウアイランドの住人たち。平和に暮らしていたが、ザッハトルテ13世に捕まってしまう。



ワニなのにかわいいクロックが大活躍!!

★クロック★

パウパウアイランドで、パウパウの王様に育てられたワニ。ザッハトルテ13世に捕まってしまったパウパウたちを救うために旅立つ!

今回のネクストは?

PSには今までなかったくらい、思いっきり「お子様」意識して作られたこの『クロック! パウパウアイランド』。でも、そう見切ってしまうのはちょっと早計かも。親しみやすい画面、システムの裏側に、絶妙に計算され尽くしたバランス感覚が隠されているのだ!

クロック! パウパウアイランド

■発売中 ■ACT ■メディアクエスト ■¥5,800

謎の宇宙船で繰り広げられるサスペンスストーリー!!

『ユニバーサルナッツ』の舞台となるのは、未来の宇宙空間に漂う巨大な宇宙船。恒星間フェリーと呼ばれる、動く密室の中での事件を描いたＳＦアドベンチャーだ。以下に、その魅力的なストーリーを紹介しよう。

人類にとって宇宙旅行が当たり前になった時代。主人公ユイとその従姉妹アイは、高校の夏休みを利用して「銀河系古都巡り」へと旅立った。しかし、その航海途中で巨大隕石群に巻き込まれて、２人の宇宙船はメインエンジンが故障してしまう。なんとか恒星間フェリーに不時着することができた２人だったが、フェリーの中で彼らを迎えたのは、同じように隕石群から避難してきた７人の男女だった。人の気配が途絶え、静まり返った恒星間フェリーの中で、世にも恐ろしい事件が主人公たちを待ち受ける!!



従姉妹であるアイとの旅行中に、今回の事件に巻き込まれる。性格はおとなしめだが、いざというときには、男らしい一面を見せる。

ユイ

1.親しみやすいシステムが魅力!!



▲未来の話だけあって、独特の用語がいっぱい。知らない言葉は「ホルダーシステム」で調べよう。

この『ユニバーサルナッツ』には、ゲーム中の用語をわかりやすく説明してくれる、「ホルダーシステム」が用意されているので、知らない言葉が出てきても安心。また、誤って読み飛ばしてしまったテキストは、「回想モード」で再現できる親切設計になっているのだ。

ストーリーが分岐！

ゲームの進行に合わせて次々と現れる選択肢。そこでの選択によって、ストーリー展開が大きく変化するのだ！





◀まだ、温かい食事が残るレストラン……。



◀レイガンで撃たれた謎の写真は船長室に……。

怪しいのは誰だ!? クセのあるキャラクターをチェックせよ!!

物語の舞台となる恒星間フェリーに閉じこめられたのは、主人公たちを含め９人。フェリーの中で次々に起こる事件の真相は、この中の誰かが知っているはずなのだ。ここではフェリー内に閉じこめられた、ひと癖もふた癖もある人物たちを、紹介していこう。

赤毛の不良

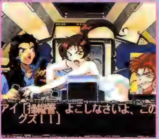
懐に電磁ナイフを忍ばせ、気に入らないことがあるとそれを振り回す、アブナイ男。





ユニバーサル UNIVERSAL NUTS

2.実力派スタッフが総力を結集!!



スピーディーなシナリオは「週刊少年ジャンプ」誌上で連載されていた人気マンガ「あやつり左近」の原作者、写楽麿さんの手によるもの。また、キャラクターデザインは、「機動戦士Zガンダム」など幾多の名作TVアニメを手がけた内田順久さんが担当している。さらにユイ役の緑川光さん、アイ役の金月真美さんなど人気声優陣が熱演しているのも魅力!!



本格アクション!

◀凝った演出が効果的! カッコいいアクションシーンは一見の価値ありだ!



迫り来る恐怖!!

◀謎が謎を呼ぶストーリーに、プレイヤーはいつのまにかハマっていく!

技師



物語の舞台となるフェリーに、1番最初に不時着した男。性格は臆病で、心臓に持病を持っている。



女医



眼鏡がトレードマークの彼女は、辺境の惑星生まれ。鋭い観察眼で、状況を素早く分析する。



謎の老人



いつも酒をあおって、酔っぱらっている老人。ユイはこの老人をどこかで見た覚えがあるが……。



ウェリントン



議員をしているウェリントンは、稀少金属の密輸撲滅キャンペーン中に、隕石群に巻き込まれる。



ボディガード



あまりしゃべらない、ウェリントンのボディガード。この仕事に就く前は警察にいたらしい。



秘 書



ウェリントンの秘書。影のある態度が、どことなく怪しげな雰囲気を漂わせる。





アイ

ユイの1つ年上の従姉妹で、レイガンの学生チャンプでもある。言いたいことはズバリ言う強気の性格が、災いをもたらすことも…。

ナツ

美しいビジュアルと豪華声優陣の熱演! SSで人気を博したSF仕立てのミステリーアドベンチャーが、満を持してPSに登場だ! スピーディーかつ、謎に満ちたストーリーは、プレイヤーに確かな感動を与えてくれるぞ!!

- ●発売日/2月5日
- ●メーカー/レイアップ
- ●ジャンル/AVG
- ●価格/¥5,800

PlayStation


アタマイイより、カッコイイの勝ち。
対戦型ダンスゲー
BUST A MOVE
Dance & Rhythm Action
1.29 IN STORES
株式会社エニックス 〒151-8544 東京都渋谷区代々木4-31-8
03 5352 6466
ENIX
PlayStation



PlayStation
アナログコントローラ (SCPH1200) DUAL SHOCK™ 対応
そこのキミ！
ぬわぁんと、
スレイヤーズが
プレイステーションで
ブルブルついて、
発売されちゃうのだ!!
しかも神坂一監修の完全オリジナルシナリオなのだ!!
スレイヤーズワールドのキャラクターが、今度はプレイステーションで大暴れだ!! デュアルショック対応のうえにミニゲームなんかもふえちゃって、もう、たまりませんなぁ!
プレイステーション用RPG
スレイヤーズ ろいやる
初回特典 リナ&ナーガ ピンバッジ
4月23日発売予定!!
予価5800円(税別)
角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
ESP
※価格はすべて税別です。都合により価格が変更される場合があります。ご了承ください。
©神坂一・あらいずみるい/角川書店/テレビ東京・SOFTX・丸紅 ©1997,1998 角川書店/ESP
" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



突然の事故で行方不明となった
「歌姫」と「音楽家」を救出するために
14歳の少年「ケイジ」は、危険きわまりない
旧都市へ、足を踏み入れた……。

切なさを胸に刻みながら、
少年は歩き出す…。
いま、アクションロールプレイングの
新しい扉が、開かれる。

FOX JUNCTION™
フォックスジャンクション

プレイステーション用新世代アクションロールプレイングゲーム

98年4月下旬発売予定・価格5,800円

初回出荷分には特製フォックスジャンクションキャラクターステッカーの他、特製グッズプレゼント応募ハガキを封入！ プレミアムグッズを手に入れるチャンスだ!!

出演声優陣



ケイジ・宮崎一成　ティズ・西村ちなみ　シルカ・山口由里子　リィリィ・岩男潤子　J.B・池田秀一　司会者・茶風林　ナレーション・渡辺篤史

ディレクション／須藤森
キャラクターデザイン／沙倉拓実
脚本／畔柳賢朗・近澤浩和
音楽プロデュース／古代祐三
音楽／川島基宏
企画制作／株式会社トリップス

●ソフトの内容及び発売日、価格などは変更される場合があります。 ●トリップスのホームページ(http://www.trips.co.jp/)では、最新のゲーム情報をお知らせしています。 ●「フォックス虎の巻」… 話題のフォックスジャンクションのプレミアム情報が1冊の虎の巻になりました。声優サンの裏話など、フォックスジャンクションに関するあらゆる情報がいち早くわかる、この虎の巻をご希望の方は下記までおハガキでどうぞ。
〒103-0023　東京都中央区日本橋本町4-10-7　大井ビル2F　株式会社トリップス「フォックス虎の巻」係


ARTDINK
ねえねえ。ボク、街中を
めちゃめちゃにしちゃったあ。



アートディンクホームページ URL http://www.artdink.co.jp.

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010 株式会社アートディンク

PlayStation

この地図に、またひとつ未知の世界が描きこまれる。



可能性は現実の中にあり、
現実は可能性を生み出す。
そう、ここにあるのは、
あなたが心の中に描いた世界。

暗黒の時代を抜けだし、
新たな時代を迎えようとしている15世紀。
あなたは、国王より命を受け、
世界の未知の領域を探険し、
この世の真の姿を見極める者だ。



大海を横断し、誰も知らない大陸にたどりつく。
この世界の秘められた謎を解き明かす。
貿易を繰り返し、莫大な富を得る。
そして、永遠とも思える航海の果て、
あなたは何を発見するのだろうか?



この世界は万華鏡。
あなたが信じることは、世界の真実。
海と大地の振り子が揺れるとき、
あなただけの“アトラス”に
真実が描きこまれる。



世界の謎を解き明かせ!!キャンペーン実施! 「Neo ATLAS」の世界に眠る謎を解き明かした方の中から、抽選で豪華賞品をプレゼント!
※応募方法など詳しくは商品パッケージ内のキャンペーンのお知らせをご覧ください。

〒261-8701 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010
URL http://www.artdink.co.jp
株式会社アートディンク


PlayStation
激闘!


BANPRESTO
180秒。
持てる力をすべてぶつけて激しく闘う。
あのウルトラマンがまるで特撮映像をそのまま再現したような臨場感で
フルポリゴンの対戦格闘アクションゲームになって
プレイステーションに登場する。
アレンジサウンドに乗せてハイクオリティーなCGムービーが楽しめる他、
多彩なゲームモードを用意。
ウルトラマン
Fighting Evolution
―ファイティング エボリューション―
平成10年2月発売予定
■対戦格闘アクション ■予価6,800円（税抜）
©円谷プロ
©BANPRESTO 1998
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
バンプレストグループ テレフォンサービス
バンプレストのゲームに関するお問い合わせはこちらに
受付 10:00～16:00 月～金（土・日・祭日を除く）
03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ！



PlayStation
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
アナログコントローラ (SCPH 1200)
DUAL SHOCK™ 対応
あつ
R・TYPES
2.5(Thu)BLAST OFF AND STRIKE
irem
アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社
〒924-0051 石川県松任市福留町655番地
ユーザーサポート・TEL:076-277-3803
ホームページアドレス・http://www.irem.co.jp/
スタッフ募集中
①CG・グラフィックデザイナー ②プログラマー
詳しくはお気軽に■076-277-3800
担当吉本までどうぞ



「R」だ。
僕らは「R」を忘れない。
僕らの「R」キャンペーン
実施中!!
商品の解説書にあるクイズの答えを書いて送ろう! 抽選で特製オリジナルグッズをプレゼント!
5,800Yen
CONTENTS
◆ R·TYPE / R·TYPE Ⅱ
◆ デジタル設定資料集「R'S LIBRARY」
◆ 最新作「R·TYPE ⊿」ムービー


PlayStation
世界のすべてが生きている。
ライブワールドシミュレーション登場。
ブリガンダイン
BRIGANDINE
幻想大陸戦記
●プレイヤーは、5つの国の中からプレイする国を選び、君主としてフォルセナ大陸統一をめざす。
●プレイヤー国だけでなく、敵国のユニットも戦いと共に成長していく。
かつてないダイナミックなゲーム世界が実現。
●戦いの中繰り広げられる出会い、そして別れ。壮大なドラマが今幕を開ける。
●プレイヤーの行動が世界を変える。ひとつの戦場の勝敗が大陸全土を大きく動かす。
生きた世界を舞台に展開する最強のシミュレーションRPG！
それぞれにドラマを持った100人以上のキャラクターが壮大な物語を展開。
集める、育てる楽しみにあふれた個性的なキャラクターとモンスターが全100種類以上！
バトルシーンは美しい3Dポリゴンで表現。リアルなスケール感が迫力のバトルを実現！
ブリガンダイン
～幻想大陸戦記～
オリジナルテレホンカードを
抽選で100名様にプレゼント！
商品パッケージのラベルにある応募券をハガキに貼付し、郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記の上、下記住所の「ブリガンダイン テレホンカード プレゼント係」までお送りください。
締め切り／1998年4月30日(当日消印有効)
※発表は発送をもってかえさせていただきます。
戦略級シミュレーションRPG 標準価格5,800円(税抜) 4月2日発売予定
キャラクターデザイン 宝谷幸稔　イメージイラスト 結城信輝
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
©1998 イースリースタッフ
〒111-0051 東京都台東区蔵前2丁目13番5号 スクロータワー イースリースタッフ



PlayStation
あの名作RPG「英雄伝説Ⅲ～白き魔女～」が
プレイステーションでよみがえる！
プレイステーション版では、
マップシステムとタクティカルバトルを採用し、
さらに、61曲のサウンドすべてを再アレンジ！
「白き魔女の伝説」とは!?
ジュリオとクリスを待ち受ける衝撃の真実とは!?
永年の名作RPG、堂々の登場!!
3月発売予定
標準価格 5,800円（税抜）
ⓒ1994,1998 Falcom ⓒ1998 GMF
そして伝説は詩いつづける。
The Legend of Heroes Ⅲ
白き魔女
もうひとつの英雄たちの物語
The Legend of Heroes Ⅰ&Ⅱ
英雄伝説
伝説はここから始まる。
4月発売予定
標準価格 5,800円（税抜）
ⓒ1990,1997 Falcom ⓒ1998 GMF
英雄伝説Ⅳ～朱紅い雫～ 移植決定！ 夏発売予定
Falcom
2大プレゼントキャンペーン！
先着1000名様に「白き魔女オリジナルフォトスタンド」をプレゼント！
応募方法
「The Legend of HeroesⅢ 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語」の中に入っているアンケートはがきをお送りください。先着1000名様に白き魔女オリジナルフォトスタンドをプレゼント致します。
シリーズ全タイトルをお買い上げの方から抽選でブック型クロックをプレゼント！
応募方法
「The Legend of Heroes」シリーズのマニュアルにはキャンペーン応募券がついています。3タイトルすべての応募券を切り取り、官製はがきに貼り付け、お客様の住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、下記の住所までお送りください。抽選で100名様に、英雄伝説シリーズオリジナルブック型クロックをプレゼントいたします。
宛先：〒101 東京都千代田区神田淡路町2-12 神田郵便局留 GMF ユーザーサポート行
※なお、当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせて頂きます。
GMF
発売・販売元 GMF
〒101 東京都千代田区外神田2-17-4
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
GMFユーザーサポート
TEL. 03-3257-2380 [月曜日～金曜日（祝・祭日を除く）10：00～17：00]



Miracle JIMこと村田基が自ら監修した、
究極のフィッシングゲーム登場!
PlayStation
なかなか釣れないなぁ。なぁキャサリン。
そうねジョー。最近練習不足かしら。
そんなときこそこの「バッシングビート」だ!
わぁっミラクルジム!
ミラクルジムの BASSING BEAT
自分で自由に歩き回ってバスのいきそうなポイントを探し出す。さらにデュアルショック対応で"引き"の感覚も再現しているんだ。
うおおおま、まるで本当に釣りをしているみたいだ! これはいい練習になる。
それにしても面白いゲームね。
いつまで遊んでも飽きないよ。
そう、それが僕が生み出したバーチャルバスフィッシングってことさ!
イラスト Ⓒ 倉地鷹嗣1997
VIRTUAL FISHING
BASSING BEAT
バッシング★ビート(入門編)
3D
バスフィッシングゲーム
予定標準価格5,800円(税抜)
'98年2月 発売予定
「バッシングビート」発売記念キャンペーン!
抽選で126名様に"村田 基オリジナルグッズ"をプレゼント!
●ロッド/村田 基サイン入り ニュースコーピオン1581F — 3名
●リール/村田 基サイン入り ニューメタニウムXT — 3名
●JIMジャンパー, ウォーターランド特製 — 20名
●ルアー/限定特別仕様 ウォーターソニック — 100名
ラベルの王マークの応募券をハガキに貼付し、ご希望の商品、住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号を記入の上、下記の住所までお送りください。期間=2/1~3/31(当日消印有効)ジャンパーにはS.M.Lのサイズがありますので、希望のサイズを明記してください。
●発表は発送をもってかえさせていただきます。
MAIN MENU
"村田" JIM
オールラウンドプレイヤー
●Miracle JIMを始めとする魅力的な3人のキャラクターを選択可能。※画面写真は開発中のものです。
●3Dポリゴン化された広大なフィールドを自由に移動。
●ボートに乗って移動してキャストのポイントを選択。
●デュアルショック対応で「釣り」の感覚をリアルに再現。
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Ⓒ1997 イースリースタッフ
〒111-0051 東京都台東区蔵前2丁目13番5号 スワロータワー TEL.03-3865-0241
イースリースタッフ


SEGA SATURN
TRUTH… 友情の行く先に、真実はある。
大切な人、大切な思い出。大切な心。
ここには守るべきものが、やまほどあります。
そのひとつひとつのすべてを数々の苦労や喜びの瞬間の中で、
仲間たちと築いた真実の結晶を、決して失わないように。決して手放さないように…
今度は仲間と、守って欲しい。
またひとつ、TRUTHをつかんで欲しい。
MEDIAWORKS (株)メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083
URL http://www.mediaworks.co.jp/
© 1997 Starlight Marry／Media Works Inc.
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。
" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



PlayStation
友情育成シミュレーション
悠久幻想曲
2nd Album
キャラクターデザイン／moo
（代表作：エターナルメロディ、悠久幻想曲）
予価 各5,800円（税別）
セガサターン版
2月26日発売予定
プレイステーション版
3月26日発売予定
悠久の小箱
セガサターン版
好評発売中!
定価 2,980円（税別）
同時発売
1998年版「悠久幻想曲」卓上カレンダー
好評発売中　価格800円（税別）



アツ～いリクエストにマタマタお応えしちゃいましたぁ♥ 電撃王の超H美少女ゲーム増刊
電撃姫
Vol.3
好評発売中!
電撃王3月号増刊
定価700円(税込)
'97年後半の話題作60タイトルを大紹介!
厳選美少女ソフトカタログ
かえるにょ・ぱにょ～ん/自慰～オナニー/VIPER F40/追跡者～ストーカー～ほか
今度は全ページポスター化!
またまた
『下級生』『制グラ』ほか、人気キャラクターが総出演!
とってもHなイラストギャラリー
姫攻略♡
話題の美少女ゲームを徹底攻略
アリスの館4・5・6/Pia♡キャロットへようこそ!!2/虜2/リズム/バーチャコール3 ほか
電撃Play PC
アニメ、コミック、ゲームファンよ!
もっとパソコンで遊べ!!
電撃Play PC Vol.2
アニメWWWなみのり大作戦
好評発売中! B5版・定価:本体800円+税 表紙イラスト/赤井孝美
今回はインターネットの大特集! 波乗り法や基礎知識など、インターネットの同人誌的楽しみ方満載!さらに「サクラ大戦データ集」ほか、アニメ、コミック、ゲームのデータベースソフトのミニ特集、もちろんデスクトップ改造講座もある!
好評発売中! 電撃Play PC Vol.1『パソコンアニメ化計画』
©BELL-DA©ルナーソフト©にくきゅう©シーズウェア©ディーオー ©アンジェ ©ハーベスト
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ → http://www.mediaworks.co.jp/

電撃ランキングステーション

今号の集計期間
12月22日〜1月11日

売り上げTOP20

四強激突第1回戦は『チョコボ』が抜け出し、『グランツーリスモ』が猛追

チョコボの不思議なダンジョン



過去の「ローグ」系タイトルと比べるとシステム面は非常に遊びやすいものになっている。だからこそハマッてしまうのかもしれない。

■スクウェア
■12月23日■RPG
■¥6,800■803,295

初登場

グランツーリスモ



奥の深さはとにかくダテじゃない。セッティング、走りの追求だけでなく、コンセプトカーの曲芸的な走りを、キミは知っているか？

■SCEI
■12月23日■RCG
■¥5,800■630,313

初登場

テイルズ オブ デスティニー



王道を突き進む大作ファンタジーＲＰＧだが、簡単なコマンド入力で技の出る戦闘が、アクセントになっている。ミニゲームも充実！

■ナムコ
■12月23日■RPG
■¥5,800■430,787

初登場

桃太郎電鉄7



シリーズ第７弾の今作は、原点回帰ともいえる内容になっている。新奇さよりも安定を重視したバランス設定が、定番の定番たるゆえんかなのねん。

■ハドソン
■12月23日■TBL
■¥5,800■352,093

初登場

クラッシュバンディクー2 〜コルテックスの逆襲!〜



前作とは違ってステージ間でセーブできるようになり、ＡＣＴが苦手な人も、ゆっくり楽しめるようになった。ところで、ダンスは覚えた？

■SCEI
■12月18日■ACT
■¥5,800■209,422

前回3

順位	タイトル	前回
6	電車でGO! ■タイトー／12月18日／SLG／121,356	前回 1
7	みんなのGOLF ■SCEI／7月17日／SPG／118,680	前回 5
8	るろうに剣心−明治剣客浪漫譚−十勇士陰謀編 ■SCEI／12月18日／RPG／80,741	前回 7
9	RPGツクール3 ■アスキー／11月27日／ETC／66,292	前回 10
10	ザ・コンビニ2〜全国チェーン展開だ!〜 ■ヒューマン／12月18日／SLG／65,684	前回 16
11	機動戦士Zガンダム ■バンダイ／12月11日／STG／59,766	前回 2
12	ぷよぷよSUN 決定盤 ■コンパイル／11月27日／PZG／56,895	前回 11
13	ハイパーオリンピック イン ナガノ ■コナミ／12月18日／SPG／49,694	前回 17
14	バイオハザード ディレクターズカット ■カプコン／9月25日／AVG／49,554	前回 12
15	モンスターファーム ■テクモ／7月24日／SLG／48,930	前回 20
16	必殺パチンコステーション2 ■サンソフト／12月25日／ETC／46,765	初登場
17	マリア〜君たちが生まれた理由〜 ■アクセラ／12月11日／AVG／43,761	前回 4
18	ロックマンDASH〜鋼の冒険心〜 ■カプコン／12月18日／A・RPG／43,059	前回 18
19	RIVEN THE SEQUEL TO MYST ■エニックス／12月23日／AVG／42,470	初登場
20	Jリーグ実況ウイニングイレブン3 ■コナミ／12月11日／SPG／40,029	前回 9

21位以下のタイトル

ダービースタリオン（アスキー／7月17日／SLG）ギャロップレーサー2（テクモ／11月20日／RCG）実況パワフルプロ野球'97開幕版（コナミ／8月29日／SPG）DX人生ゲームBEST（タカラ／3月20日／TBL）ときめきメモリアル〜forever with you〜（ベスト）（コナミ／12月25日／SLG）ストリートファイターコレクション（カプコン／10月23日／対戦ACT）学校を作ろう!!（ビクターソフト／12月18日／SLG）信長の野望・将星録（光栄／11月27日／SLG）……………………………

注目! ときめきメモリアル〜forever with you〜

今号の注目ソフト



てプレイするという新規ユーザーが多いのだろうか。

もうすぐTOP10

バイオハザード　ディレクターズ・カット



「2」を待ち切れないファンが購入しているのか、常にＴＯＰ20以内を維持し続けるサバイバル・ホラー。この「ディレクターズ・カット」には「2」の体験版がついてるので、予習には最適だった？

前評判 TOP20

順位	タイトル	メーカー/発売日/ジャンル/ポイント	前回
1	バイオハザード2	■カプコン／1月29日／AVG／24.021	前回 2
2	ゼノギアス	■スクウェア／2月11日／RPG／20.071	前回 1
3	パラサイト・イヴ	■スクウェア／3月19日／RPG／18.883	前回 3
4	ドラゴンクエストⅦ	■エニックス／未定／RPG／16.956	前回 5
5	悠久幻想曲2nd　Album	■メディアワークス／3月26日／SLG／9.859	前回 4
6	鉄拳3	■ナムコ／春予定／対戦ACT／8.414	前回 12
7	ノエル～ラ・ネージュ	■パイオニアLDC／2月26日／ETC／8.253	前回 6
8	スターオーシャン　セカンドストーリー	■エニックス／3月下旬／RPG／7.418	前回 7
9	幻想水滸伝Ⅱ	■コナミ／未定／RPG／6.290	前回 16
10	双界儀	■スクウェア／春予定／ACT／6.032	前回 8
11	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	■SNK／春予定／対戦ACT／4.774	初登場
12	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2彩のラブソング	■コナミ／3月19日／AVG／4.742	前回 13
13	ときめきメモリアル2	■コナミ／未定／SLG／4.484	前回 19
14	チョロQ3	■タカラ／2月19日／RCG／3.774	初登場
15	精霊召喚～プリンセス オブ ダークネス～	■翔泳社／春予定／S・RPG／3.484	再登場
16	X-MEN VS.STREET FIGHTER EXエディション	■カプコン／2月26日／対戦ACT／3.129	前回 15
17	ブシドーブレード弐	■スクウェア／3月12日／ACT／2.645	初登場
18	ツインビーRPG	■コナミ／3月26日／RPG／2.516	再登場
19	ボンバーマンワールド	■ハドソン／1月29日／ACT／2.355	初登場
20	スペクトラルタワーⅡ	■アイディアファクトリー／1月29日／RPG／2.323	前回 20

読者人気 TOP10

順位	タイトル	メーカー/発売日/ジャンル/ポイント	前回
1	ファイナルファンタジーⅦ	■スクウェア／97年1月31日／RPG／21.743	前回 1
2	ファイナルファンタジータクティクス	■スクウェア／6月20日／S・RPG／8.265	前回 2
3	テイルズ オブ デスティニー	■ナムコ／12月23日／RPG／7.065	初登場
4	バイオハザード	■カプコン／96年3月22日／AVG／5.807	前回 4
5	女神異聞録ペルソナ	■アトラス／96年9月20日／RPG／3.936	前回 5
6	悠久幻想曲	■メディアワークス／8月28日／SLG／3.935	前回 3
7	サガ フロンティア	■スクウェア／7月11日／RPG／3.484	前回 9
8	ワイルドアームズ	■SCEI／96年12月20日／RPG／3.097	前回 7
9	ときめきメモリアル～Forever with you～	■コナミ／96年10月13日／SLG／2.903	再登場
10	ダービースタリオン	■アスキー／7月17日／SLG／2.839	前回 10

移植希望 最終回

順位	シリーズ	コメント／ポイント
1	『スレイヤーズ』シリーズ	元気いっぱい、リナの魅力が炸裂!　P:5915万
2	『スーパーロボット大戦』シリーズ	懐かしのロボットが続々登場!　P:5735万
3	『ドラゴンクエスト』シリーズ	発表から1年……いまだ動きなし　P:4889万
4	『サクラ大戦』シリーズ	SSの看板タイトル。やはり無理?　P:4855万
5	『ファイナルファンタジー』シリーズ	「Ⅶ」から1年……次回作は?　P:3124万
6	『新世紀エヴァンゲリオン』シリーズ	ついに待望の移植決定なのだ!　P:2854万
7	『ヴァンパイア』シリーズ	ドット絵対戦格闘の最高峰!!　P:2762万
8	『同級生』シリーズ	高人気を維持し続ける恋愛SLG　P:2426万
9	『聖剣伝説』シリーズ	可能性はあり?……なのかな??　P:2400万
10	『テイルズ オブ ファンタジア』	タイトルを変えて、移植実現　P:2195万

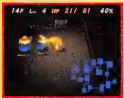
※表内のP：以下の数字は獲得ポイント数です。

ランキング・チェック

カンのいい読者は「そろそろだな」と思っていたかもしれないが、今回で移植希望ランキングの発表は最終回となる(Vol.64から、読者アンケートの項目に移植希望がないでしょ)。PS本体発売から早や3年が過ぎ、国内1000万台出荷を達成した今、初期のSCEIのキャッチコピーではないが「すべてのゲームはここに集まる」ったといっても過言ではないような状況がある。そんな現状では、移植希望ランキングの発表はあまり意味がないのではないか、そう考えて、終わることにした。長い間、楽しみにしてくれていたみなさん、どうもありがとうございました。もちろん、まだまだ移植が決定していない人気シリーズもあるし、すぐには移植が発表されないものもある。移植希望のイラストハガキは今後も受け付けていくので、どんどんお送りください。

というわけで最終回の今回は、創刊号からVol.62までの読者アンケートを元に、移植希望の総合TOP10をまとめてみた。すでに移植が決まったものもあれば、発売されたものもある。また、シリーズものは各タイトル個別ではなく、全タイトルで何ポイント獲得しているかを集計してみた(「スーパーロボット大戦」シリーズなどは、「F」や「魔装機神」など数タイトルに、ほぼ均等にポイントが分散していた)。その結果、堂々第1位に輝いたのは、前号電撃特報で移植決定をお知らせした、「スレイヤーズ」シリーズ。第2位にはシリーズ各タイトルがある一定以上のポイントを集めた「スーパーロボット大戦」シリーズ。第3位が「ドラゴンクエスト」シリーズとなった。「ドラクエ」と「FF」の差は、発表の後先が関係しているようだ。つまり、先に発表された「FF」は、それほど大量のポイントを稼ぐことができなかったのだろう。ちなみに「ときめき」は本誌創刊号で移植決定をお知らせしている。移植希望ランキングには、当然入っていない。

さて、これ以外のランキングには、それほど大きな動きはなかった。特筆すべきは、売り上げランキングで第3位の「テイルズ～」が、読者人気でも初登場第3位となったことくらいだろうか。



1997～1998 年末年始 PS市場を追う!

←やはり『FF』強し!!

「1997～1998　年末年始PS市場を追う!」といっても、もう誰の目にも明らかなのは、この年末年始は12月23日に発売された4本のビッグタイトルが主役だったということ。結果は、左ページにあるように「チョコボの不思議なダンジョン」『グランツーリスモ』『テイルズ オブ デスティニー』『桃太郎電鉄7』という順位に落ち着いたわけだが、ポイント数にはけっこうはっきりとした差がついた。ちょっと皮肉な気がするが、PS本体発売以来、毎年年末にはRCGを発売してきたナムコが今年はRPGを出し、その代わりに、というわけではないがSCEIがはじめて発売したシリアスなRCG「グランツーリスモ」が「テイルズ」を押さえた。また、『グランツーリスモ』のスゴイところは、今回の集計期間内に品薄現象を起こしてしまい、十分な数が販売できなかったのではないかと思わせるデータがあることだ。年末年始のタイトルが立て込む時期でなく、十分な生産ができていればと思うと、もったいない気持ちにもなる。今後のチャートアクションに注目しよう。ライバルたちを押さえて第1位に輝いた「チョコボ」の強みは、一にも二にも「FF」のキャラを主役にしたことだろうが、コンビニ、一般流通の別を問わず、どちらでも非常によく売れたようだ。『桃鉄』は、やはりハデなところが少なかったために、どうしても最初から爆発的に売れるということはなかった。『グランツーリスモ』同様、今後のチャートアクションに注目したい。

電撃 NEWS STATION

1月30日とれたての情報をお届けするニュースステーション。今回もホットな情報満載っ!!

EVENT イベント 『パラッパ』がミリオンセラーで大はしゃぎ!

パラッパラッパー　NEY YEAR LIVE PARTY

待望の『パラッパ２』制作発表もあり!?　クラッシュもゲストで登場した、超興奮の新年ライブが開催されたぞ!

『パラッパラッパー』がまもなく累計出荷で100万枚を突破！ これを記念した「パラッパラッパー　NEW　YEAR　LIVE　PARTY」が、１月８日に東京の赤坂BLITZで行われたぞ。この日の東京は大雪だったが、招待された500名のパラッパファンで会場は超満員。改めて『パラッパ』人気の高さを知ることができた。ステージは、まず『パラッパ』生みの親、松浦雅也氏とパラッパの新年の挨拶でスタート。パラッパダンサーズによるダンスライブやレアグッズが手に入るお年玉抽選会、生のラップをバックにして行うゲーム大会などがあり、会場内は常にノリノリ状態だったぞ。さらに待望の『パラッパ２（仮）』の制作開始も宣言され、ファンにとってハッピー＆大満足の１時間だったのだ。



▲この日の東京は記録的な大雪で、会場周辺は一面雪景色に。



◀パラッパが踊る、クラッシュも踊る！　興奮のライブに会場は盛り上がりっぱなし！

出演者も超豪華

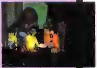
前述の松浦雅也氏を始め、タマネギ先生&ジョー・チン役のラッパー、RYU氏、ニワトリ先生役のミッキー・パークス氏など、出演者も超豪華。また、キャラクターデザインのロドニー・グリーンブラット氏もVTRで登場し、喜びの声を伝えていたぞ。



▲スクリーンに映し出されているのはタマネギ&チキン先生の本物（？）だ。

さらに『パラッパ２（仮）』の情報も!

「昨年は『クラッシュ２』も発売されたのに……、なんて声も聞きますが」こんな話も飛びだしたトークライブ。だが『パラッパ２（仮）』の制作について、松浦氏本人の口から開始宣言を聞くことができた。正式な情報も近日中にお伝えできるはずだ。



▶続編に対する意気込みを語ってくれたぞ！

TOPIC トピック ウルトラマンがボクらの編集部にやって来た!!

ウルトラマン訪問&読者プレゼント

M78星雲からやってきた、光の戦士が編集部を表敬訪問!



▶実はヒーローもDPSの愛読者だったのだ!!

去る１月９日、ウルトラマンが本誌編集部を訪れたぞ。これは２月19日発売の対戦ACT『ウルトラマン FIGHTING EVOLUTION』のキャンペーンのため。普段さまざまな人が出入りする編集部も、異星のヒーローが訪問してくるのは初めてとあって、編集部全員、やや緊張した面もちで迎えたのだった（笑）。しかし握手やサインなどに応じてくれるやさしい態度に、最後にはすっかり仲良くなり、別れ際はみな帰星を惜しんでいたぞ。

幻の一品、ウルトラマンのサインをゲット!

彼の母国語で「ウルトラマン」とはこう書く！　らしい…。滅多に手に入らないこのサインを本誌の読者２名様にプレゼントだ！　詳しくはP147を見てね。



CAMPAIGN キャンペーン ジャケットは2種類存在する!!

『ブシドーブレード弐』予約キャンペーン－２月５日から－

予約した店によって異なるジャケット。キミはどっちにする？

期待のチャンバラ対戦格闘『ブシドーブレード弐』（スクウェア）の発売日が３月12日に決定したぞ！ 前作はコンビニ専用ソフトとしては最高の41万本というセールスを記録したが、『弐』ではコンビニはもちろん、玩具店・量販店での販売も決定。一層購入しやすくなったのだ。さらに２月５日からは予約キャンペーンもスタートする。これは、予約した店によって（コンビニか、玩具店・量販店か）異なるホログラフィック仕様のオリジナルジャケットがプレゼントされるというものだ。キミはどっち？

ゲーム買うならコンビニ派



コンビニ派のアナタには、鳴鏡館タイプがプレゼントされる。風門、辰美、御門の３人がデザインされているぞ。

ゲームはゲームショップ派



玩具店・量販店などで予約すると、捨陰党タイプになる。嬢、源五郎、寒雲がデザインされたジャケットだ。

数には限りがあるので要注意!

MUSIC 音楽CD

アーケードから誕生したアーティスト!! 朝倉ゆかりのミニアルバム第1弾が登場

Sugar Cubee ―2月18日発売予定―

デビューシングル「Tsubasa」もヒット! 朝倉ゆかりの初アルバムが出るぞ!



歌声通りの元気娘!

▲今回収録されている新曲は、彼女自ら作詞にチャレンジしている意欲作なのだ。

全国のゲームセンターで話題沸騰のオーディションゲーム「スタアオーディション」(ナムコ)。これを使って96年の夏に行われたイベント、「ザ・ビッグオーディション」で見事合格してデビューした、朝倉ゆかりチャンのファーストミニ・アルバムが2月18日にリリースされるぞ。TV東京系で好評放映中のアニメ「バトルアスリーテス 大運動会」のOPテーマ「Tsubasa」もヒットし、密かに注目している読者も多いことだろう。今回のミニ・アルバムには全7曲を収録、ボーナストラックとして「Tsubasa」も入っているぞ。アーティスト朝倉ゆかりのキュートな魅力が満載のこのCD、今後も活躍が期待される彼女だけに要チェックだ!



Sugar Cubee
- ▶2月18日発売予定
- ▶¥2,243(税込み)
- ▶キティレコード

プレゼントも!

1stアルバムの発売を記念して、キティレコードより彼女のサイン入り色紙がプレゼントされるぞ。詳しくは本誌P147のプレゼントコーナーを見てね!

EVENT イベント

日本一の「ボンビー」決定戦in日本武道館

環太平洋ボンビー大賞

俺より不幸な奴に会いに行く大会開催!

ハドソンの人気TBL『桃太郎電鉄7』の発売記念で実施された、「環太平洋ボンビー大賞」の発表が、昨年末日本武道館でドカンと行われたぞ。新聞等でも話題になったこの企画は、笑える貧乏体験を募集し、最も「ボンビー」だと認められた"幸運な?"人に賞金百万円を贈るというもの。12,000通以上の体験談からみごと大賞に輝いたのは渡辺健蔵さんの不幸体験。「生涯、一度でいいからスキヤキが食べたい」の一文に、みなで涙を流したのでした。



ライブもあり!

▲丹下桜や猿岩石も参加。"紅白歌合戦"も盛り上がったぞ!

大賞には100万円!?



◀賞金の100万円は全て100円玉で、総重量はなんと60kg! お持ち帰りした……らしい。

MUSIC 音楽CD

ZUNTATAの2月新譜は『G-ダライアス』

G-ダライアス 未・来・完・了 ―2月21日発売予定―

究極の混合生命(キメラ)音楽を聞け!

PSへの移植も決まり、期待の高まる『G-ダライアス』。この人気を受け、本作品のアレンジアルバムである「G-ダライアス 未・来・完・了」が早くもZUNTATA RECORDSより登場! オリジナル曲から5つのテーマをピックアップし、棚橋UNA信仁氏によるバリエーション・アレンジ方式で収録されているぞ。『G-ダライアス』の独特の世界観がさらに広がることうけあいのアルバムだ!



G-ダライアス 未・来・完・了
- ▶2月21日発売予定
- ▶¥2,429+税
- ▶タイトー

MOVIE 映画

國府田マリ子が映画に初挑戦!

Looking For ―3月中旬公開予定―

この春、彼女が新たな感動を僕たちに。初主演映画が3月中旬よりロードショー。

声優、ラジオパーソナリティ、シンガーと、多彩な活動で僕らを楽しませてくれる國府田マリ子さんが今度は"役者"としてスクリーンデビューを果たす。3月に公開される「Looking For」を一言でいえば"父親探し"のロードムービー。涙あり、笑いあり、ライブシーンありのスクリーンの中で、彼女ははつらつと主人公・奈津子役を演じている。彼女の新しい魅力を発見できるこの作品、観ないと絶対損だぞ!



▶國府田マリ子さんの新境地を感じることができる作品だ。

Looking For

3月中旬より、東京・大阪・名古屋の3大都市にてロードショー公開予定。

CAMPAIGN キャンペーン

金色に輝く「チョロQコイン」と「オリジナルチョロQ」が当たる!

チョロQ 3「QQQ(サンキュー)」キャンペーン

ここでしか入手出来ない「オリジナルチョロQ」を毎月333(計999)名様に!

タカラの人気RCG最新作『チョロQ 3』(2月19日発売)で、うれしいキャンペーンが実施される。1つは初回特典の「チョロQコイン」もう1つは「オリジナルチョロQ」が抽選で当たるというもの。「オリジナルチョロQ」はゲーム中でコインを100枚、ボディーを100台そろえるとそれぞれに出現する「シークレットナンバー」を送れば、合計999名様に当たるぞ。応募のしめ切りは5月29日(消印有効)。まずはソフトの購入だ!



▲コインはチョロQにセットして遊ぶのだ!

『チョロQ 3』
- 2月19日発売
- ¥5,800(予)
- タカラ

(キャンペーンの応募方法は、ソフトに封入)

CAMPAIGN キャンペーン

応募しめ切りは明日、1月31日だ!

『幻世虚構 精霊機導弾』 スコアアタックコンテスト

最後のスコアランキングをチェック! キミのスコアが、ひょっとして……!?

精霊機導弾 スコアアタックコンテスト BEST 5

- ●第1位 27,674,970 (岡山県/巽さん)
- ●第2位 27,640,060 (愛知県/古谷さん)
- ●第3位 27,005,120 (千葉県/栗尾さん)
- ●第4位 24,241,020 (兵庫県/伊藤さん)
- ●第5位 21,657,810 (大阪府/松田さん)

(1月21日現在)



▲成績優秀者には、特製アタッシュケースをはじめとする、豪華賞品が多数用意されている(応募先は欄外にあり)。

ファンタジックな演出と、独特な世界観が話題を呼んでいるガンSTG、『精霊機導弾』。64号等でも告知した、スコアアタックコンテストの最新情報をお届けしよう。いやはや超人的なスコアだが、万が一、キミのほうが上、なんてことがあったら、急いで応募しよう。なにせしめ切りは明日ですから。ほかでは手に入れることのできない、オリジナルグッズが手に入るこのチャンス、応募するなら大急ぎで!!

TOPIC トピック

移植決定とともに、人気再燃!

ポケットファイター 稼働中

PS移植決定とともにアーケードでの人気も、再び盛り上がっているぞ!

カプコン対戦格闘の人気キャラがSDになって登場する、コミカル対戦格闘『ポケットファイター』。PS移植決定はすでにお伝えした通りだが、それを受けて、今またアーケードでの人気が再燃しているのだ。かつての『鉄拳』同様、PS移植のパブリシティ効果は、確かにあるようだ。









▲ジェムを集めることでパワーアップする「レベルアップ必殺技」をはじめ、新要素が満載!

●『精霊機動弾』スコアアタックコンテストの応募先:〒107 東京都港区赤坂7-3-37 プラースカナダ2F(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント聖霊チャンピオンシップ選考委員会 ●必要事項:ハイスコアを出した時の画面写真(ビデオプリンター可)、住所、氏名、年齢、電話番号 ●しめ切り:1998年1月31日(当日消印有効)


PlayStation
個人教授
La Leçon Particulière
プレイステーション版
育成＆恋愛
シミュレーション
'98年春
発売予定!
彼女の部屋の扉が開く。
それから始まる
新しいレッスン。
大学2年の春、ふとしたきっかけで始めた家庭教師のアルバイト。
それが、僕と彼女の出会いだった…
豪華なグラフィックとフルボイスによるいきいきとした感情表現をはじめ
ディテールにまでこだわったストーリーに、
いつも新しい驚きと発見が待っています。
多感な少女たちとの一年間、あなたの意思だけが、
彼女たちの夢や想いを紡ぐことができるのです。
龍宮寺麗美
（声 久川 綾）
皇 沙絵
（声 菅原祥子）
西村菜々子
千葉ちひろ
（声．吉田古奈美）
穂高 遥
（声．藤野かほる）
山代有希
（声．手塚ちはる）
© 1997 MAINICHI COMMUNICATIONS Inc. / SCIO / Stingray
※画面は全て開発中のものです。
MYCOM
毎日コミュニケーションズ

宇宙一計画作戦その6最終回せまる!



次号(2月13日)3号連動お楽しみ企画付き メモリーカードシール 完結編

「DPS3周年記念」宇宙一計画・作戦その6もついに大詰め! これまで謎に包まれていた3号連動超ステキなプレゼント付きメモリーカードシールが炸裂です! メモリーカードシールだけでもワクワクなのに……さらに倍、その8倍って感じのこの企画! 絶対他にはマネできません! そしてさらに! その後にはD6、3月ソフトラッシュ直前で新情報満載のVol.69と、電撃PSは手を休めません! 春に向かって命がけ、貴方の小さな疑問さえバッチリ解消してみせます!

電撃PlayStation Vol.67 2月13日発売
電撃PlayStation D6 (Vol.68) 2月25日発売
電撃PlayStation Vol.69 2月27日発売

すべてはD6、そしてその後に続く電撃プレイステーションのために!



電撃ＰＳVol.64特別大感謝プレゼント第２弾!!

合計651名様 当選者発表

当選者のみなさま、おめでとうございます。できる限り誌面で発表していますが、一部ここに載せることができなかった、当選者には、発送をもって発表にかえさせていただきます。

①新型ＰＳデュアルショック『ＧＴ』セット
大阪府／平石勇人
北海道／辻芙美子
福岡県／下田徹
埼玉県／国司綜梨
熊本県／城山憲穂

②「電車でＧＯ！」セット
三重県／田中まさし
岡山県／上原利夫
神奈川県／高橋雅弘

③ガンコン、『ガンバレット』『タイムクライシス』セット
北海道／笹木恵
大分県／仲之島永輝
兵庫県／西沢友紀

④ゼロテック、『マイクロマシーンズ』セット
愛知県／境広昭
千葉県／大宮朱美
鳥取県／若狭剛史

⑤the Bestより取り３本セット
沖縄県／端慶山有輝
熊本県／冨田美和
福岡県／堤聖樹
滋賀県／児玉広美
岩手県／菊地文恵
北海道／阿部一博
香川県／植松佐和子
広島県／大下和宏
京都府／別滝由香里
愛知県／江口美紀

⑥『ときめきメモリアル』サイン入り画面写真
大分県／塩川俊夫
和歌山県／稲垣智一
島根県／角折直樹
岐阜県／木戸脇法一
静岡県／竹下幸宏
石川県／岩本昌也
東京都／中村志樹
北海道／中野尋円
兵庫県／米倉淳也
宮城県／佐藤卓也

⑦チョコボ貯金箱
東京都／山口百合子
埼玉県／鈴木聡
徳島県／井上保司
奈良県／柴原貴臣
鹿児島県／猪俣辰徳
埼玉県／高橋友子
東京都／飯島昌樹
香川県／柳橋宏樹
群馬県／鶴岡真里子
岐阜県／足立伸之
その他40名

⑧ナムコ1998カレンダー
新潟県／松橋伸一
東京都／高木雅一
北海道／石橋宏則
岐阜県／小川誠司
神奈川県／宮崎勝樹
静岡県／小長井翔平
千葉県／古川浩
長野県／木内隆史
鳥取県／小村憲司
埼玉県／細川貴文
その他90名

⑨七瀬葵さんプレミアムポスター９枚セット
秋田県／桑原周平
福井県／毛利和信
愛知県／手塚貴子
奈良県／黒子岳人
山口県／宝迫達也

⑩ゼノギアス
愛媛県／亀岡隆史
青森県／鶴乃森八代
東京都／西村保弘

⑪バイオハザード２
奈良県／大江祐子
神奈川県／松下龍人
埼玉県／関ひかる

⑫Ａ５　Ａ列車で行こう５
静岡県／萩本尚
岡山県／小笠原智彦
東京都／継沢健児

⑬風のノータム
茨城県／石波俊一
東京都／三井達也
北海道／高井駿平

⑭タクティクスオウガ
山形県／中嶋裕美
群馬県／村木孝
東京都／高井祐美子

⑮スペクトラルタワーII
愛知県／谷口敬
秋田県／伍藤碧
愛媛県／佐古真希

⑯スペクトラルフォース
大阪府／秋元弘光
秋田県／笹木和樹
高知県／中村葉子

⑰アイマックス将棋II
東京都／安達牧子
兵庫県／長谷川由加
千葉県／逢坂一郎

⑱Ｒ・ＴＹＰＥＳ
千葉県／小坂康郎
青森県／宮沢浩司
栃木県／簀時修一

⑲マリア 君たちの生まれた理由
山口県／紅林登江
新潟県／伊藤準子
千葉県／青田蓮治

⑳パワードール２
高知県／岡和男
三重県／盛田祐
北海道／谷沢邦安
和歌山県／志野塚祐二
山梨県／松橋一良

㉑ＲＰＧツクール３
新潟県／須田翔
福井県／宍戸健
徳島県／倉本洋
埼玉県／松浦美奈
宮城県／菅田多恵

㉒トゥルー・ラブストーリー Remember My Heart
神奈川県／三原晃
富山県／松本譲
石川県／岡島賢治

㉓南方珀堂登場
兵庫県／前田広葉
東京都／金田幸嗣
熊本県／岡田誠吾

㉔鉄道王２ ～世界征服の野望～
長崎県／佐々田法春
東京都／高橋公平
兵庫県／中村荘志

㉕スノーブレイク
福岡県／村田光
香川県／岩田弘文
新潟県／野島法子

㉖ファイナルラウンド
山梨県／佐藤亮二
千葉県／高橋実
神奈川県／岩室哲哉

㉗ＲＯＢＯ・ＰＩＴ２
和歌山県／山崎崇
山形県／山寺和香菜
東京都／黒岩一宏

㉘エルフを狩るモノたち 完全版
和歌山県／中園正彦
大分県／久島利成
千葉県／妹尾かおる
大阪府／深見和泉
岩手県／鈴木幸助
富山県／山田健一
群馬県／堀田行隆
石川県／小川竜
福島県／菖蒲念治
愛媛県／宮川裕樹

㉙新戦記ヴァンゲイル
神奈川県／小林広樹
兵庫県／矢崎賢二
三重県／河合剛

㉚スターボウリングＤＸ
山梨県／宮田浩之
鳥取県／井上将
静岡県／久保田尚樹

㉛倉庫番ベーシック
東京都／林直人
山形県／佐藤信
兵庫県／鈴木学

㉜熱砂の惑星
熊本県／杉本康
大阪府／谷敬人
山口県／熊本豊規

㉝バトルアスリーテス 大運動会オルタナティヴ
新潟県／館忠
大阪府／臼井誠司
高知県／倉沢篤
大分県／八幡裕紀
宮城県／浅井要

㉞COOL BOARDERS 2 killing session
高知県／河村優一
京都府／金井憲典
茨城県／竹本行弘

㉟プリルラ／アーケードギアーズ
千葉県／駒田泰司
群馬県／緒方哲治
青森県／厚井寛太朗

㊱FIGHTING ILLUSION K-1 REVENGE
千葉県／竹下裕之
佐賀県／草野信幸
福島県／相川まどか

㊲アサンシア 魔杖の呪縛
福岡県／中山大介
群馬県／湯本泰子
愛知県／永尾尚洋

㊳プリズナーオブアイス 邪神降臨
岐阜県／石田光夫
石川県／松井正義
徳島県／村松良枝

㊴ＨＹＢＩＲＤ
奈良県／倉田仁
和歌山県／佐藤玄
滋賀県／飯島正人

㊵ＲＩＶＥＮ THE SEQUEL TO MYST
徳島県／田中良枝
宮崎県／上野史子
北海道／亀山涼二

㊶ＧＵＮＴＵ WESTERN FRONT JUNE,1944
東京都／赤井俊夫
埼玉県／小山高志
秋田県／斉藤政男

㊷サイバーボッツ フルメタルマッドネス
滋賀県／丸山茂樹
富山県／増田慎吾
岩手県／岩城祐司

㊸アイルトン・セナ　カートデュエル２
埼玉県／吉井小次郎
岐阜県／栗田翼
新潟県／重田雅美

㊹バーガーバーガー
愛知県／鈴木幸子
石川県／藤沢智子
栃木県／佐藤美雪

㊺マッオ武者野の超将棋塾
大阪府／大場真人
千葉県／長嶋勝男
長崎県／藤田敦也

㊻カルコロ！　おちものシューティング
愛知県／江口潤
愛知県／近藤哲司
山形県／鮎崎さくら
埼玉県／松本かおり
千葉県／平田いぶき

㊼エイプ・ア・ゴーゴー
熊本県／宗方剛蔵
愛知県／日高明
大阪府／中津佐久也

㊽対局囲碁　平成棋院
東京都／鍋田素道
宮城県／小川太一郎
山口県／巻田和志

㊾ＡＩ将棋２
岐阜県／筒井左近
奈良県／岡山崇文
岡山県／森田定晴

㊿ロストチルドレン
東京都／関口拓也
静岡県／山口太陽
埼玉県／定本都斗

51ソウルマスター
東京都／中田謙介
京都府／舞薗春香
山形県／新田勇

52信長の野望・将星録
山梨県／真田昌也
新潟県／上田鷹蔵
岡山県／津島直人

53維新の嵐
石川県／前田瞬太
熊本県／東郷定盛
神奈川県／三浦淳司

54Ｂ線上のアリス ～ALICE on Borderlines～
秋田県／七川牧絵
岩手県／高島邦子
熊本県／中嶋洋史

55チーム運営シミュレーション２ Formula GRAND PRIX
和歌山県／香坂智也
秋田県／倉西信太郎
広島県／飛田純

56マイティボウリング
三重県／杉田京
東京都／高畑則夫
群馬県／池田晴己

57デッドリースカイ
宮城県／落合恒春
兵庫県／松本雅義
長野県／矢部高志

58ブレイクポイント
鹿児島県／瀬島基樹
兵庫県／大阪正典
神奈川県／青海俊介

59グラディウス外伝
栃木県／八澤憲正
宮崎県／只野正美
東京都／石田俊弘

60実況パワフルプロ野球97 開幕版
福島県／辻岡重雄
千葉県／鱒山一
広島県／石倉学

61ミッドナイトラン ロードファイター２
兵庫県／仲居良輔
神奈川県／久保憲一
三重県／田村修

62Ｊリーグ実況ウイニングイレブン３
東京都／米本泰弘
埼玉県／今川英樹
佐賀県／折田努

63ハイパーオリンピック イン　ナガノ
山梨県／永田旭
山形県／武田敬司
神奈川県／尾形一郎

64ホームドクター
福岡県／浜名良夫
大阪府／影田隆信
富山県／宮内彰

65フォトジェニック
千葉県／林正明
秋田県／安田佳樹
茨城県／浦部豊

66必勝パチンコステーション２
沖縄県／玉野井豪
東京都／亀田国明
東京都／国木田勝平

67キングオブプロデューサー
大阪府／木村理
愛媛県／諏訪部良
三重県／辻田幸村

68THE Legend Of HeroesIII 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語
東京都／石川吾郎
富山県／小橋由梨
埼玉県／蔵前選

69黒の剣
香川県／村上勝昭
岐阜県／岡部幸四郎
東京都／久川琴

70ＳＴＡＲＷＩＮＤＥＲ
新潟県／黒川泰人
長野県／榊順子
滋賀県／板橋邦衛

71ＮＡＳＣＡＲ ＲＡＣＩＮＧ
埼玉県／市川光治
北海道／秋葉純江
東京都／小沢大作

72THE LAST REPORT ラストレポート
岡山県／山下良輔
神奈川県／鈴木一枝
福岡県／斎藤和宏

73あやかし忍伝　くの一番
石川県／金帽新太郎
福井県／高須智子
熊本県／肥後光友

74プロジェクト・ガイアレイ
福島県／有朋光俊
東京都／朱藤雄二
熊本県／猪熊喜孝

75精霊召喚 プリンセス オブ ダークネス
北海道／鈴木篤之
京都府／樹塚智
神奈川県／武藤昌子

76栄光のセントアンドリュース
三重県／岩丸正史
愛媛県／橋本茂樹
愛知県／巻田英治
埼玉県／矢島耕作
神奈川県／桜木宏道
東京都／氷室玲治
富山県／斉藤吉高
鹿児島県／青木真司
千葉県／町田一人
長崎県／御子柴優

77フロントミッションセカンド
宮城県／中野利明
神奈川県／早川雄一
東京都／松田勇作

78アインハンダー
福島県／林尻哲也
大阪府／葛西力也
兵庫県／大田和夫

79フロントミッション オルタナティヴ
神奈川県／大須賀正義
長崎県／城島彰
栃木県／小林智一

80チョコボの不思議なダンジョン
大阪府／湯船正博
埼玉県／橋本達也
福島県／飯塚雅衛

81双界儀
大阪府／下村歩美
埼玉県／矢渡志絵
福岡県／浜俊彦

82パラサイト・イヴ
大阪府／雨宮裕樹
徳島県／地埼純子
滋賀県／伊藤五十鈴

83Ｖ－ＲＡＬＬＹ CHAMPIONSHIP EDITION
高知県／長門雄一
岐阜県／林高雄
滋賀県／赤木邦浩

84森田将棋
千葉県／新井健一郎
愛知県／児島智成
佐賀県／藤村雄大

85幻世虚構　精霊機導弾
兵庫県／木田正樹
鹿児島県／幸嶋政孝
富山県／定岡範和

86リンダキューブアゲイン
東京都／桜田政子
東京都／羽井相子
兵庫県／古川瑤子

87クライムクラッカーズ２
兵庫県／大塚敬司
岐阜県／井伊一太郎
埼玉県／緒方友子

88クラッシュ・バンディクー２ コルテックスの逆襲
茨城県／森直樹
宮城県／多田剛
神奈川県／池田憲一郎

89るろうに剣心－明治剣客浪漫譚－十勇士陰謀編
群馬県／高橋正輝
大分県／笠木ヒロミ
愛知県／木曽根実子

90ナイトメア・クリーチャーズ
東京都／福田健一
埼玉県／海老原龍太朗
京都府／上谷典昭

91天誅
兵庫県／井川正
千葉県／鳥居忠義
兵庫県／鈴木次郎

92ぱすてるみゅーず
大阪府／山本知子
千葉県／渡辺新太朗
茨城県／倉本惣

93まじかるで～とドキドキ告白大作戦
山口県／上田光浩
長野県／市村正弘
東京都／岩下勇気

94サイドバイサイドスペシャル
熊本県／三浦信
島根県／吉田修司
岐阜県／宮田蘭

95装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語
福島県／河村紀夫
福岡県／中島一樹
東京都／尾上忠

96闘神伝カードクエスト
石川県／山口素子
岡山県／大石保奈美
大阪府／瀬戸孝子

97チョロＱ３
長野県／西はじめ
宮城県／加藤勝則
山形県／越田陽一

98チョロＱジェット レインボーウィングス
徳島県／楠田誠一
福井県／納谷大輔
鳥取県／神林光一

99Cu-On-Pa
熊本県／長山真弓
愛知県／田中正
長崎県／春日礼子

100Blaze & Blade Eternal Quest
香川県／田中昌樹
大阪府／杭全佳枝
千葉県／柏康彦
東京都／綾瀬将人
山口県／小方隼人

101SANKYO FEVER実機シミュレーションVol.2
東京都／細田謙治
秋田県／広田健也
山梨県／児玉晴信

102ファーランドストーリー 四つの封印
山口県／山口秀樹
新潟県／渡辺優子
群馬県／村田綾

103蒼穹紅蓮隊　黄武出撃
東京都／丹羽靖司
愛知県／武藤勝也
広島県／但馬秀喜

104ギャロップレーサー２
岐阜県／前島和仁
兵庫県／谷口憲一郎
愛知県／長谷堯

105闘姫伝承 ANGEL　EYES
神奈川県／室田義弘
群馬県／秋山一夫
岐阜県／堂仲美雪

106ずっといっしょ
北海道／小野寺由美
徳島県／金輪隆一
福島県／福島裕士

107HAPPY HOTEL
香川県／中川陽介
京都府／内山美鈴
福井県／小野真美

108Lomax
東京都／中野卓
福岡県／聖一輝
北海道／冨田良夫

109セロファーンズ
青森県／周藤一輝
埼玉県／山本遠也
福岡県／伊藤毅
愛知県／福良一郎
大阪府／桑田昭吾

110ファイティング・ネットワーク・リングス
福島県／渡辺由希穂
宮城県／菅原祥人
福井県／平形美咲

111テイルズ オブ デスティニー
茨城県／南条裕康
東京都／大田政子
埼玉県／岬法子

112ナムコミュージアム アンコール
大阪府／小野琢人
埼玉県／伊藤勇作
愛知県／野崎文香

113ナムコミュージアム アンコール　初回特典スペシャルＢＯＸ
大阪府／辻本芳美
京都府／橋本和義
東京都／川上瞬

114子育てクイズ マイエンジェル
鳥取県／小林悟
京都府／谷下信也
石川県／別所洋平

115風のクロノア door to Phantomile
青森県／新谷幸平
広島県／岡田定秋
東京都／服部知恵子

116どきどきシャッターチャンス☆恋のパズルを組み立てて
富山県／佐伯征一
広島県／村上泰男
徳島県／三輪雅彦

117サテライＴＶ
奈良県／中西厚
広島県／森隆宏
秋田県／小松亨

118バトルラウンドＵＳＡ
神奈川県／影山信平
長野県／長野誠治
東京都／栗原伸之

119湾岸トライアル
青森県／武智歩
滋賀県／斉藤靖司
静岡県／東海林和哉

120ボンバーマンワールド
神奈川県／長谷川沙織
鹿児島県／大国雅之
岐阜県／加藤愛

121桃太郎電鉄７
長崎県／河野直彦
山梨県／五十嵐宏隆
青森県／安藤良一

122ネクタリス
神奈川県／佐々木元美
岩手県／伊藤祐子
東京都／前田邦恵

123天空のエスカフローネ 限定版
東京都／笹森英男
沖縄県／宇良由乃
新潟県／阿部亀代美

124CYBER EGG BATTLE CHAMPION
東京都／国元貞治
埼玉県／清原博満
福岡県／山本信夫

125機動戦士Ｚガンダム
岐阜県／赤滝晃
宮城県／菅原由香
千葉県／佐藤和久
北海道／高橋麻衣子
埼玉県／島田久信

126同級生２
富山県／竹田優一
山形県／斉藤陽子
熊本県／高山一文

127同級生２ ＥＸＴＲＡＢＯＸ
青森県／佐沢正雄
福井県／小松久実
岐阜県／西川公平

128くるみミラクル
群馬県／涌島恭平
長野県／宮川淳司
熊本県／熊井美由紀

129BATTLE FORMATION
栃木県／秋元裕之
東京都／鯉沼智
東京都／霜山貴也

130CRITICAL BLOW
東京都／漆原哲
徳島県／相沢俊介
高知県／広瀬祐介

131REAL ROBOTS FINAL ATTACK
東京都／後藤由季子
山口県／大浜令史
佐賀県／鷹木良仁

132ウルトラマン FIGHTING EVOLUTION
大阪府／松田忠志
東京都／西村泰雄
石川県／岩本裕也

133ウィズ
静岡県／中村沙希
東京都／小島忠男
三重県／江嶋翔

134ビーバス＆バットヘッド ヴァーチャル・アホ症候群
静岡県／中村浩
大阪府／小野光
千葉県／肥後栄仁

135ザ・心理ゲーム３
大阪府／山本唯子
山梨県／笛吹大介
徳島県／中里俊明
東京都／川名直美
千葉県／木沢未央

136ラブリーポップ２in１ 雀じゃん恋しましょ
滋賀県／渡邊道也
新潟県／水沢楓
北海道／大澤孝夫
鹿児島県／西田宗生
愛知県／浅田博樹

137ムーンライトシンドローム
鹿児島県／島津正博
愛知県／前島正晴
福島県／田中信行

138ザ・コンビニ２ ～全国チェーン展開だ！～
愛知県／渡邊秀成
長野県／上條元明
北海道／在所留美子

139こみゅにてぃぽむ
茨城県／飯畑めぐみ
徳島県／渡邊俊彦
新潟県／星野哲哉
東京都／宮田栄子
東京都／石丸勝也

140ARMORED CORE PROJECT PHANTAZMA
高知県／佐々木敏明
長崎県／藤田貴志
島根県／大島恵

141加藤一二三九段将棋倶楽部
石川県／石田健輔
和歌山県／高橋和美
北海道／町田孝治

142オールスター麻雀
東京都／根岸さとる
岡山県／清田愛
愛知県／石井克司

143ＺＡＰ！SNOWBOARDING TRIX'98
北海道／矢上恭司
愛媛県／深田史郎
島根県／綿田拓也

144ＮＯＯＮ
東京都／根本政人
岡山県／橋田紗子
山口県／野島秀明

145卒業Vacation
鳥取県／梶原健
奈良県／鎌田敏彦
福井県／加藤将人
群馬県／磯貝昌也
福岡県／小久保信夫

146ドラゴンビート レジェンド オブ　ピンボール
宮崎県／久米友
東京都／瀧本由香里
富山県／宇喜多紀子

147ワールド・ネバーランド オルルド王国物語
奈良県／滝山夕香梨
福岡県／古海友紀子
千葉県／花沢綾香

148ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件
長野県／木川賢二
埼玉県／毛利秀次
千葉県／山崎一枝

149ツタンカーメンの謎アンク
三重県／森本知世
大阪府／永田香
千葉県／鈴木和美

※お詫びと訂正
64号P.10特別大感謝プレゼント４番の、ゼロテックと「マイクロマシーンズ」はセットで遊ぶことができません。ここに慎んでお詫びと訂正をさせていただきます。



PlayStation
HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
デュアルホラーアドベンチャー
CLOCK TOWER
GHOST HEAD
クロックタワー ゴーストヘッド
もう、逃げるだけでは生き残れない…
大ヒット作【クロックタワー2】のシステムに斬新な新要素をプラス！
1998年3月、未知なる恐怖が日本全土を襲う！
ホラーアドベンチャー初の"デュアルショック"対応！
1998年3月発売予定！
SLPS 01290
0422-70-7796
©HUMAN 1998

次号予告 Next Issue

大ボリュームのRPG特集に加え、最強の『バイオ2』攻略にメモリーカードシールもついて、充実度満点!

スクウェアが贈る期待の大作RPG『ゼノギアス』をはじめ『チョコボ』、『テイルズ』徹底攻略! もちろん電撃だけに明かされた、期待のタイトル独占情報や、Gゲームも盛りだくさんで見逃せない1冊です。

●Coming Soon!
バイオハザード2/ゼノギアス/テイルズ オブ デスティニー/チョコボの不思議な ダンジョン/パラサイト・イヴ/悠久幻想曲2nd Album……他

電撃PlayStation Vol.67は 2月13日(金)発売



表紙イラスト●バイオハザード2
©CAPCOM CO.,LTD.
イラストレーション/伊藤勇太
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号隔月発売中

今年最初のDは、『悠久幻想曲2nd Album』のスペシャル版(主要キャラのオリジナルメッセージつき!!)をはじめ、大充実の内容です。発売まで、あと少しだけ待っててね。

電撃PlayStation D6 次号D6は、2月25日(水)発売

電撃PlayStation Vol.66

1998年2月13日発行　第4巻　第4号　通巻62号

■発行人　染谷恵司
■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101-8911　東京都千代田区神田駿河台2-9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン、スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 渡邊由彦、佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 藤原保、千木良慎二、諏訪浩樹
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳
[進行] 古田土友紀
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、長谷川雅宏、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、川村俊陽、草野テツオ、長野真教、片山一哉、渋谷英毅
[アシスタント] 下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F
電撃PlayStation編集部　○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

広告索引 AD INDEX

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●1月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
1	29日	スペクトラルタワーII	アイディアファクトリー	¥5800／RPG	100+106
2	29日	スノーブレイク	アトラス	¥5800／RCG	108
3	29日	ザ・スターボウリングDX	アローマ／ユーメディア	¥7800／SPG	108
4	29日	Bust A Move(バスト ア ムーブ) Dance & Rhythm Action	エニックス	¥5800／ETC	105
5	29日	バイオハザード 2	カプコン	¥6800／AVG	32+105
6	29日	NBAパワーダンカーズ3	コナミ	¥5800予定／SPG	107
7	29日	BUCKLE UP!	シャングリ・ラ	¥6600／RCG	108
8	29日	COMPLETE SOCCER on side	Tears	¥5800／SPG	107
9	29日	Blaze&Blade ~Eternal Quest~	T&Eソフト	¥5800／A・RPG	106+120
10	29日	忠臣蔵 検証赤穂事件	東映ビデオ	¥5800／AVG	106
11	29日	ボンバーマンワールド	ハドソン	¥5800／ACT	107+123
12	29日	ビーバス&バットヘッド ヴァーチャル・アホ症候群	ビー・ファクトリー	¥5800／AVG	107
13	29日	バックガイナー ~よみがえる勇者たち~覚醒編「ガイナー転生」	ピング	¥5800／SLG	98+106
14	29日	NOON(ヌーン)	マイクロキャビン	¥4800／対戦ACT	107

●2月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
15	5日	R・TYPES	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥5800／STG	107
16	5日	エクサレギウス	イマジニア	¥6800／SLG	107
17	5日	提督の決断III with パワーアップキット	光栄	¥9800／SLG	107
18	5日	ユニバーサルナッツ	レイ・アップ	¥5800予定／AVG	
19	11日	バッシングビート	イースリースタッフ	¥5800予定／SLG	108
20	11日	テナントウォーズ	キッド	¥5800／SLG	
21	11日	愛しあう事しかできない	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800／ETC	
22	11日	ゼノギアス	スクウェア	¥6800／RPG	60
23	11日	X.RACING	日本物産	¥5800／RCG	
24	19日	ファンタスティック・フォー	アクレイムジャパン	¥5800／ACT	
25	19日	DRUID~闇への追跡者~	光栄	¥6800／AVG	
26	19日	チョロQ3	タカラ	¥5800／RCG	
27	19日	EGG	東芝EMI	¥5800／ETC	
28	19日	星で発見!!たまごっち	バンダイ	¥5800予定／SLG	
29	19日	ウルトラマン FIGHTING EVOLUTION	バンプレスト	¥6800／対戦ACT	
30	19日	クーリエ・クライシス	BMGジャパン	¥5800／ACT	
31	26日	ファイナルラウンド	アトラス	¥5800／SLG	
32	26日	G.O.D pure	イマジニア	¥5800／RPG	
33	26日	X-MEN VS. STREET FIGHTER EXエディション	カプコン	¥5800／対戦ACT	
34	26日	ノブナガペンギンROCKY×HOPPER2~探偵物語~	カルチュア・パブリッシャーズ	¥4800／ETC	
35	26日	The HIVE WARS	ケイエスエス	¥6800／STG	
36	26日	ウイニングポスト3	光栄	¥6800／SLG	174
37	26日	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	¥5800／SLG	166
38	26日	毛利元就・誓いの三矢	光栄	¥7800／S・RPG	
39	26日	ミサの魔法物語	サミー	¥6800／SLG	181
40	26日	ミサの魔法物語(限定版)	サミー	¥7800／SLG	
41	26日	「ぶたゲー」でいいんじゃない?	シャングリ・ラ	¥5800／SLG	185
42	26日	ナイトメア・クリーチャーズ	SCEI	¥5800／ACT	170
43	26日	-立体忍者活劇- 天誅	SME	¥5800／ACT	166
44	26日	天仙娘々~劇場版~	TimePoint	¥6800／ETC	
45	26日	チョロQジェット レインボーウィングス	タカラ	¥5800／ACT	
46	26日	ツアーパーティー~卒業旅行にいこう	タカラ	¥5800予定／TBL	185
47	26日	パチンコホール~新装大開店~	ネクストン	¥6800／???	
48	26日	NOëL -La neige-	パイオニアLDC	¥6800／ETC	
49	26日	NOëL -La neige-限定版	パイオニアLDC	¥8800／ETC	
50	26日	ネクタリス	ハドソン	¥5800／SLG	
51	26日	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	ビスコ	¥6800／TBL	181
52	26日	プリズムコート	FPS	¥5800／SLG	
53	26日	ウィザードリィ リルガミン サーガ	ローカス	¥5800／RPG	
54	下旬	Neo ATLAS	アートディンク	¥5800／SLG	
55	下旬	ボールブレイザー チャンピオンズ	BPS	¥5800／SPG	
56	2月	Project-V6	ゼネラル・エンタテイメント	¥5800予定／SLG	
57	2月	もってけたまご with がんばれ!かものはし	ナグザット	¥5800／対戦ACT	
58	2月	最終電車	ヴィジット	¥5800／ETC	

●冬予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
59	冬	LUCIFERD	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／RPG	

●3月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
60	12日	音楽ツクール かなでーる2	アスキー	¥5800／ETC	
61	12日	0からの麻雀 麻雀幼稚園たまご組	アフェクト	¥5800／TBL	185
62	12日	メビウスリンク3D	伊藤忠商事	¥5800／SLG	177
63	12日	ロストソード~失われた聖剣~	イマジニア	¥5800／AVG	
64	12日	タイガーシャーク	ゲームバンク	¥3800／STG	
65	12日	ロボトロンX	ゲームバンク	¥3800／ACT	
66	12日	実況アメリカンベースボール	コナミ	¥5800予定／SPG	
67	12日	ブロークンヘリックス	コナミ	¥5800予定／STG	
68	12日	ブシドーブレード弐	スクウェア	¥5800予定／対戦ACT	160
69	12日	ZERO PILOT ~銀翼の戦士~	SCEI	¥5800／STG	182
70	12日	レイストーム(ザ・ベスト)	タイトー	¥2800／STG	
71	12日	組み立てバトル くっつけっと	テクノソフト	¥5800／SLG	
72	12日	DEAD OR ALIVE	テクモ	¥5800／対戦ACT	179
73	12日	ずっといっしょ	東芝EMI	¥5800／SLG	
74	12日	GUNDAM THE BATTLE MASTER2	バンダイ	¥6800予定／対戦ACT	
75	12日	タイムボカンシリーズ ボカンと一発!ドロンボー ザ・ベスト	バンプレスト	¥2800予定／STG	
76	12日	タイムボカンシリーズ ボカンですよ	バンプレスト	¥5800／STG	186
77	12日	クロックタワー ゴーストヘッド	ヒューマン	¥5800／AVG	
78	12日	S・Q~サウンド・キューブ~	ヒューマン	¥4800／PZG	
79	12日	パチスロ完全解析~ワイワイパルサー2/セブンティセブン2~	ヒューマン	¥5200／SLG	
80	19日	ヘクセン	ゲームバンク	¥5800／ACT	
81	19日	マキシマムフォース	ゲームバンク	¥5800／STG	
82	19日	ゼルドナーシルトSpecial	光栄	¥6800／S・RPG	
83	19日	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~ ザ・ベスト	コナミ	¥2800予定／ACT	
84	19日	ヴァンダルハーツ~失われた古代文明~ ザ・ベスト	コナミ	¥2800予定／S・RPG	
85	19日	コナミアンティークス~MSXコレクションVol.3~	コナミ	¥4800予定／ETC	
86	19日	進め!対戦ぱずるだま(ザ・ベスト)	コナミ	¥2800／PZG	
87	19日	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2~彩のラブソング~	コナミ	¥5800予定／AVG	
88	19日	みつめてナイト	コナミ	¥6800／SLG	156
89	19日	パラサイト・イヴ	スクウェア	未定／RPG	8
90	19日	ファイアーウーマン纏組	徳間書店	¥7200／AVG	
91	19日	トゥームレイダース(ザ・ベスト)	ビクターソフト	¥2800／AVG	
92	19日	将棋最強2	魔法	¥4800／TBL	
93	26日	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	¥5800／対戦ACT	
94	26日	アストロノーカ	エニックス	未定／SLG	
95	26日	項劉記	光栄	¥6800／SLG	185
96	26日	金田一少年の事件簿 ~地獄遊園殺人事件~	講談社	¥6800／AVG	
97	26日	ジャージーデビルの大冒険	コナミ	¥5800予定／ACT	
98	26日	ツインビーRPG	コナミ	¥5800／RPG	176
99	26日	吉村将棋	コナミ	¥5800予定／TBL	
100	26日	続 初恋物語~修学旅行~	徳間書店インターメディア・カンパニー	¥7800／SLG	185
101	26日	東京23区制服WARS	マップジャパン	¥6800／AVG	
102	26日	悠久幻想曲2nd Album	メディアワークス	¥5800／SLG	150
103	中旬	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	トミー	未定／SPG	
104	中旬	湾岸トライアル	パック・イン・ソフト	¥6800／RCG	
105	下旬	スターオーシャン セカンドストーリー	エニックス	未定／RPG	24
106	3月	ザ・コンビニ スペシャル~3つの世界を独占せよ~	アートディンク	¥5800／SLG	
107	3月	みどりのマキバオー~黒い稲妻 白い奇跡~	アクセラ	¥5800／AVG	183
108	3月	REBUS	アトラス	¥5800／RPG	
109	3月	最強の囲碁	伊藤忠商事	¥7800／TBL	
110	3月	イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥4800／STG	
111	3月	実機パチスロシミュレーター山佐コレクション	カルチュア・パブリッシャーズ	未定／SLG	
112	3月	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒リターンズ	ザウルス	¥5800／ETC	
113	3月	The Legend Of Heroes III 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語	GMF	¥5800／RPG	
114	3月	GUNばれ!ゲーム天国	ジャレコ	¥5800予定／STG	164
115	3月	メーチーバイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア	ジャレコ	¥6800予定／AVG	172
116	3月	THE LAST REPORT ラストレポート	ショウエイシステム	¥5800／AVG	
117	3月	卒業III~Wedding Bell~	小学館プロダクション	¥6800予定／SLG	
118	3月	C・A・R・T ワールドシリーズ	SCEI	¥5800予定／RCG	
119	3月	…いる!	タカラ	¥5800／AVG	
120	3月	装甲騎兵ボトムズ ウド・クメン編	タカラ	¥5800／ACT	180
121	3月	トランスフォーマー ビーストウォーズ	タカラ	¥5800／ACT	
122	3月	BRAVE PROVE…ブレイヴ・プローヴ…	データウエスト	¥6800予定／A・RPG	
123	3月	Battle Round USA	日本物産	¥5800／RCG	
124	3月	マジカル頭脳パワー!! PARTY SELECTION	バップ	¥5800／ETC	
125	3月	UNO DX	メディアクエスト	¥4800／TBL	
126	3月	大阪湾岸バトル	メディアクエスト	¥5800／RCG	

●4月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
127	2日	激走グランドレーシング	アトラス	¥5800／RCG	
128	2日	ブリガンダイン 幻想大陸戦記	イーストスタッフ	¥5800／S・RPG	178
129	2日	モータルコンバット・トリロジー	ゲームバンク	¥3800／対戦ACT	
130	2日	ENIGMA	光栄	¥6800／AVG	
131	2日	水滸伝・天導一○八星	光栄	¥7800／SLG	
132	2日	修羅の門	講談社	¥5800／対戦ACT	
133	2日	闘神伝 カードクエスト	タカラ	¥5800／TBL	
134	2日	クラシックロード 優駿2	ビクターソフト	¥5800／SLG	
135	16日	コマンド&コンカー コンプリート	アクレイムジャパン	¥6800予定／SLG	
136	16日	サイドポケット3	データイースト	¥5800／TBL	
137	23日	Guilty Gear(ギルティ ギア)	アークシステムワークス	¥5800／対戦ACT	
138	23日	スレイヤーズろいやる	角川書店／ESP	¥5800／RPG	
139	23日	ゲームで青春	キッド	¥5800／TBL	
140	23日	可変走攻ガンバイク	SME	¥5800／ACT	
141	23日	探偵神宮寺三郎 夢の終わりに	データイースト	¥5800／AVG	
142	23日	サラブレッドブリーダー 世界制覇編	ヘクト	¥6800／SLG	
143	23日	クレイマン・クレイマン~ネバーフッドの謎~	リバーヒルソフト	¥5800／AVG	
144	29日	フォックスジャンクション	トリップス	¥5800／A・RPG	
145	29日	惑星攻機隊・りとるキャッツ	ファミリーソフト	¥5800／SLG	186
146	30日	競馬エイト98年春(仮)	シャングリ・ラ	¥6400予定／ETC	
147	4月	NBA Live98	エレクトロニック・アーツ	¥5800／SPG	
148	4月	テストドライブ4	EAV	¥5800／RCG	
149	4月	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ガイナックス	¥6800予定／AVG	14
150	4月	H.A.E.~BEELZEBUB~	GMF	¥5800予定／ACT	
151	4月	The Legend Of Heroes 英雄伝説I&II ドラゴンスレイヤー	GMF	¥5800予定／RPG	
152	4月	Gダライアス	タイトー	¥5800予定／STG	
153	4月	究極クイズ こたえてプリーズ(仮)	Tears	未定／PZG	
154	4月	実況グレイトラグビー	ネクサスインターラクト/ダズ	¥5800／SPG	185
155	4月	プレイスタジアム3	バンプレスト	¥5800予定／SPG	
156	4月	ヘラクレスの大冒険	BPS	¥5800／RPG	
157	4月	個人教授	毎日コミュニケーションズ	¥5800予定／SLG	

●5月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載
158	21日	バトルシップ・ヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥5800予定／???	
159	28日	銀河英雄伝説	徳間書店	¥5800予定／SLG	
160	下旬	コロニーウォーズ	アートディンク	未定／STG	
161	下旬	ルナ シルバースターストーリー	角川書店／ESP	¥6800／RPG	183
162	5月	頭文字D(仮)	講談社	¥5800予定／RCG	
163	5月	BASS FISHERMAN	サミー	¥5800／SLG	
164	5月	すたあ もんじゃ	GMF	¥5800予定／SLG	
165	5月	快速天使	テクノソレイユ	¥5800予定／ACT	
166	5月	炎の料理人クッキングファイター好	日本一ソフトウェア	¥5800／対戦ACT	
167	5月	PARANOIA SCAPE	マチルダ	¥5800／ETC	

●6月以降のソフト

ジャンルの表記　ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング　S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
168	6月	Jリーグの監督になって世界をめざせ!!(仮)	アクセラ	未定／SLG	
169	6月	The Legend Of HeroesⅣ 英雄伝説4 朱紅い雫	GMF	¥5800予定／RPG	
170	6月	CRISIS CITY(クライシスシティ)	タカラ	¥5800／ACT	
171	6月	あの素晴しい弁当を2度3度	ポリグラム	¥4800／ACT	
172	春	R･TYPEΔ	アイレムソフトウェアエンジニアリング	未定／STG	
173	春	LSD	アスミック	未定／ETC	
174	春	東京魔人学園 剣風帖	アスミック	未定／AVG	
175	春	ダークメサイア	アトラス	未定／AVG	
176	春	Ash to Ash	イースリースタッフ	未定／SLG	
177	春	卒業M	イースリースタッフ	未定／AVG	
178	春	トランスポートタイクーン3D～めざせ輸送王	伊藤忠商事	¥5800／SLG	
179	春	デジタルアートコレクション ヒロ･ヤマガタ(仮)	イマジニア	¥2980／ETC	
180	春	快刀乱麻	イマディオ	未定／SLG	
181	春	RAVAGE D.C.X	ウイネット	¥5800／STG	
182	春	ガーディアン リコール ～守護獣召喚～	エクシングエンタテイメント	¥6800予定／S･RPG	
183	春	ワンダー3／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥5800／ETC	
184	春	SNKファン･コレクション 餓狼伝説	SNK／夢工房	未定／ETC	
185	春	ザ･キング･オブ･ファイターズ'97	SNK	未定／対戦ACT	
186	春	ザ･キング･オブ･ファイターズ京	SNK／夢工房	¥5800／AVG	
187	春	リアルバウト餓狼伝説 DOMINATED MIND	SNK	未定／対戦ACT	
188	春	bad mojo バッドモジョ	オープンブック9003	¥5800予定／AVG	
189	春	スーパーアドベンチャー ロックマン	カプコン	¥5800／AVG	
190	春	ポケットファイター	カプコン	未定／対戦ACT	
191	春	STRAIGHT VICTORY(ストレートビクトリー)	カルソニック	¥5800予定／RCG	
192	春	ひざの上の同居人(パートナー)～Kitty on your lap～	カルチュア･パブリッシャーズ	¥5800／SLG	
193	春	Code R	クインテット	未定／???	
194	春	ジャームー狙われた街ー	ケーエージェイ	未定／RPG	
195	春	かっとびチューン	元気	¥5800／RCG	
196	春	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	元気	未定／SLG	
197	春	熱闘ぱずるスタジアム(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800予定／PZG	
198	春	わくわくボウリング	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥4800／SPG	
199	春	会いたくて･･････your smiles in my heart～	コナミ	未定／SLG	
200	春	新格闘(仮)	コナミ	未定／対戦ACT	
201	春	ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ♥	コナミ	未定／ETC	
202	春	精霊召喚～プリンセス オブ ダークネス～	翔泳社	¥5800／S･RPG	
203	春	双界儀	スクウェア	¥6800／ACT	168
204	春	ファイナルファンタジーⅤ	スクウェア	未定／RPG	22
205	春	オアシスのポシェット	SECOMCAD	¥5800／ETC	
206	春	CAROL THE DARK ANGEL	SCEI	¥2000予定／ETC	
207	春	STOLEN SONG	SCEI	¥6800／ETC	179
208	春	Fighting Eyes	SOLAN	未定／対戦ACT	
209	春	天使同盟	テイジイエル	¥5800／S･RPG	
210	春	ROOMMATE3～涼子 風の輝く朝に～	データム･ポリスター	¥5800／SLG	
211	春	鉄拳3	ナムコ	未定／対戦ACT	184
212	春	アンシャントロマン～Power of Dark Side～	日本システム	¥6800／RPG	
213	春	レイク･マスターズ2(仮)	ネクサスインターラクト／ダズ	未定／SPG	
214	春	夜想曲	パック･イン･ソフト	¥5800／ETC	
215	春	キッチンぱにっく	パンサーソフトウェア	¥4800／ACT	
216	春	ジャングルパーク	バンダイビジュアル	¥4800／ETC	
217	春	超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	バンプレスト	¥5800予定／RPG	
218	春	ボールディランド	バンプレスト	¥6800予定／SLG	
219	春	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～飛翔編「うらぎりの戦場」	ピング	¥5800／SLG	
220	春	夢･色いろ	フェザード	¥5800／SLG	
221	春	英雄志願―GAL ACT HEROISM―	マイクロキャビン	¥6800／RPG	
222	春	1 on 1(シングルバスケットボール)	マチルダ	¥5800／SPG	
223	春	ヒロインドリーム2	マップジャパン	未定／SLG	
224	春	ドリキン土屋圭市サーキットバトル(仮)	メディアクエスト	¥5800予定／RCG	
225	7月	Final One ～into the mind～	GMF	¥5800予定／ACT	
226	7月	ピノッチアのみる夢	タカラ	¥5800／SLG	
227	7月	ゆうわくオフィス恋愛課	タカラ	¥5800／SLG	
228	8月	パーラーステーション	GMF	¥5800予定／SLG	
229	夏	トゥルー･ラブストーリー2	アスキー	未定／SLG	
230	夏	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
231	夏	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
232	夏	アンジェリーク デュエット	光栄	¥7800予定／SLG	
233	夏	アンジェリーク デュエット プレミアムBOX	光栄	¥9800予定／SLG	
234	夏	Jaja馬カルテット Mega Dream Destruction+[Plus]	GMF	未定／SLG	
235	夏	アドヴァンストV.G.2	テイジイエル	¥5800／対戦ACT	
236	夏	毎日猫曜日	バンダイ	¥5800予定／SLG	
237	夏	銃夢～火星の記憶	バンプレスト	¥6800予定／A･RPG	
238	夏	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ピング	¥5800／SLG	
239	夏	破壊王～KING OF DESTROY～	ファブコミュニケーションズ	未定／ACT	
240	夏	オーバーブラッド2	リバーヒルソフト	¥6800／AVG	
241	98年	激突!! スキーバトル(仮)	アイマックス	¥5800／SPG	
242	98年	気まぐれマイベイビィ～娘のスゴロク成長記～	アクセラ	¥5800／TBL	
243	98年	タワードリーム2	アクセラ	¥5800／TBL	
244	98年	なげっと～激録!プルプル商店街～(仮)	アクティアート	¥5800予定／ACT	
245	98年	火星物語	アスキー	未定／RPG	
246	98年	3D格闘ツクール	アスキー	未定／ETC	
247	98年	マネーアイドル･エクスチェンジャー	アテナ	¥5800／PZG	
248	98年	深海伝説マーメノイド(仮)	エクシングエンタテイメント	未定／RPG	
249	98年	怒首領蜂	エス･ピー･エス	未定／STG	
250	98年	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
251	98年	サーキットの狼Ⅱ	エム･ティー･オー	未定／RCG	
252	98年	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～(仮)	ガスト	未定／RPG	18
253	98年	黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～	ガスト	未定／RPG	18
254	98年	VIPER(仮)	ギャガ･コミュニケーションズ	未定／STG	
255	98年	ストライク ジャガー	ギャップス	未定／STG	
256	98年	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800予定／RPG	
257	98年	ARKS1000～目指せ!究極の召喚士～(仮)	クレフインベンション	未定／AVG	
258	98年	玉繭物語(仮)	元気	未定／RPG	
259	98年	メタルギア ソリッド	コナミ	未定／ACT	
260	98年	あのこどこのこ	サクセス	未定／SLG	
261	98年	真髄･碁仙人(仮)	J･ウイング	¥8900予定／TBL	
262	98年	Tempest X3	J･ウイング	¥5800予定／STG	
263	98年	まじっく あにまるず	J･ウイング	¥5800予定／PZG	
264	98年	ダブロー･イ･ゼロウ	小学館プロダクション	未定／STG	
265	98年	2999年のゲーム･キッズ	SCEI	¥2000予定／ETC	
266	98年	爆弾小僧 スクープ･ザ･キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
267	98年	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定／SPG	
268	98年	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部	T&Eソフト	未定／SPG	
269	98年	ウェルトオブ･イストリア	ハドソン	未定／RPG	
270	98年	マス･デストラクション(仮)	BMGジャパン	¥5800／STG	
271	98年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
272	98年	蜃気楼回廊	プレ･ステージ	¥5800／AVG	
273	98年	Shadow Tower	フロム･ソフトウェア	¥5800予定／RPG	
274	98年	メルト～フューチャリングエディ by アイアン･メイデン～	マップジャパン	未定／STG	
275	98年	リフレインラブ2	リバーヒルソフト	未定／AVG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
276	未定	厄惨(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
277	未定	APOCALYPSE(アポカリプス)	アクティビジョンジャパン	未定／STG	
278	未定	ALL Star Baseball	アクレイムジャパン	未定／SPG	
279	未定	囲碁	アスキー	¥6800／TBL	
280	未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー	¥5800予定／ETC	
281	未定	Nightmare Project (YAKATA)	アスク講談社	未定／RPG	
282	未定	アフレイドギア	アスミック	未定／SLG	
283	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック	未定／AVG	
284	未定	森の王国(仮)	アスミック	未定／S･RPG	
285	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
286	未定	イイナ	イマジニア	未定／SLG	
287	未定	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定／RPG	
288	未定	ハロー チャーリー(HELLO CHARLIE)	エニックス	未定／[illegible]	
289	未定	DEBUT21	NECインターチャネル	未定／[illegible]	
290	未定	FAVORITE DEAR(フェイバリット･ディア)	NECインターチャネル	未定／SLG	
291	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
292	未定	メイン･ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
293	未定	CHILL	エレクトロニック･アーツ	¥5800／???	
294	未定	テーマ ホスピタル	エレクトロニック･アーツ	¥5800／SLG	
295	未定	NASCAR98(仮)	エレクトロニック･アーツ	未定／SPG	
296	未定	FIFA ROAD TO WORLDCUP98	エレクトロニック･アーツ	未定／SPG	
297	未定	ロビン･ロイドの冒険(仮)	ガスト	未定／A･AVG	18
298	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ[R]コレクション	カプコン	¥5800／ACT	
299	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
300	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
301	未定	青山ラブストーリーズ	コナミ	未定／ETC	
302	未定	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	未定／RPG	
303	未定	コントラ～レガシー オブ ウォー～	コナミ	¥5800予定／ACT	
304	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定／SLG	
305	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.3	コナミ	未定／AVG	
306	未定	ドルフィンズドリーム	コナミ	未定／ETC	
307	未定	ブリーディングスタッド2(仮)	コナミ	未定／SLG	
308	未定	遊戯王モンスターカプセルブリード&バトル	コナミ	未定／SLG	
309	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
310	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
311	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
312	未定	ひとつや ふたつ… いつつや 怪談 日本たられぱなしツアー②	システムサコム／グループ･タック	未定／AVG	
313	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
314	未定	リモコンヘリコプター	スリーディ	未定／ETC	
315	未定	Adidas Power Soccer International'97	SCEI	¥5800／SPG	
316	未定	オメガブースト	SCEI	未定／STG	
317	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定／PZG	
318	未定	パラッパ2(仮)	SCEI	未定／未定	
319	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定／TBL	
320	未定	エスケイパー	SME	未定／AVG	
321	未定	スノークィーン	東北新社	¥4800／ETC	
322	未定	キョロちゃんのプリクラ大作戦	トミー	¥5800／ACT	
323	未定	true／real／fantasy(仮)	ドリームキューブ	¥5800／RPG	
324	未定	ナムコアンソロジー1	ナムコ	¥5800／ETC	
325	未定	ワールドスタジアム2	ナムコ	未定／SPG	
326	未定	競艇ファイティングスピリッツ(仮)	日本物産	¥6800／SPG	
327	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定／ACT	
328	未定	バウンティソード･セカンド(仮)	パイオニアLDC	未定／S･RPG	
329	未定	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA(仮)	バップ	¥5800／RCG	
330	未定	聖龍伝説(仮)	バップ	¥5800／ACT	
331	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
332	未定	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	バンダイ	¥8800予定／AVG	
333	未定	AZITO2(仮)	バンプレスト	¥6800予定／SLG	
334	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S･RPG	
335	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
336	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
337	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／???	
338	未定	ぱいるあっぷ･まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	
339	未定	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	未定／STG	
340	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定／ETC	
341	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ	未定／SLG	
342	未定	ピラミッドの謎	レイ	未定／AVG	
343	未定	TOKYO／2020	レインボー･ジャパン	未定／AVG	

※赤い行のタイトルは、初登場のものです。青い行のタイトルは、プレイステーション ザ・ベスト(フォーファミリー)のものです。価格はすべて税別のものです。



PlayStation
ウインタースポーツの覇者…
それは「スノーブレイク」の勝者だ！
Carving
Snow Board
Winter Sports Game
Carving Ski
スノーブレイク
Snow Break
あらゆるウインタースポーツで、ゲレンデの雪を切り裂け！
個性あふれる、そして使用する道具の異なるキャラクターからの選択が可能！
ゲレンデのこぶや障害物は「ジャンプ」「ベント（かがむ）」の動作で、うまく回避しよう！
TIME'S UP
'98年1月29日(木)発売
プレイステーション専用ソフト／スポーツゲーム（1～2人用） 標準価格 5,800円(税別)
※画面写真はすべて開発中のものです。 "PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの商標です。
©ATLUS 1998
アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753
[ご利用方法] 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー（7777#）を入力します。
3.この後、『更にボックス情報を取り出す場合は～』とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押してください。
4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。
アトラステレフォンサービス 03-5261-2356（毎週月・水曜日 15:00～18:00 祝祭日除く） インターネットアドレス http://www,CSK-inet.or.jp/amuse/atlus


PlayStation
監修 斎田ボクシングジム　育成シミュレーションゲーム
FINAL ROUND
ファイナルラウンド
'98年2月26日(木)発売予定　標準価格 ¥5,800(税別)
このゲームで世界チャンピオンを育ててくれ!!
※画面写真はすべて開発中のものです。
©ATLUS 1998
©高森朝雄・ちばてつや「あしたのジョー」
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
流星野郎のGAME MAX (ゲームマックス)
ラジオ日本（ダイヤル1422kHz）
毎週金曜日24：00〜24：30
AM KOBE（ダイヤル558kHz）
毎週金曜日22：30〜23：00
ON AIR！
TVドラマ 真・女神転生 デビルサマナー
テレビ東京にて
毎週土曜日
深夜26：10より放送中！
■スタッフ募集中！［職種］1.ゲームデザイナー（企画）
2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ
※経験2年以上の方、詳しくはお電話ください。
管理部総務課 TEL 03(5229)7115(直)
ATLUS
株式会社アトラス
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8



電撃PlayStation Vol.66

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年2月13日発行（隔週金曜日発行）第4巻第4号通巻62号
発行人／梁谷惠司　編集人／渡部雅人

発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業

特別定価540円　本体51

T1124572020545

印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24572-2／13


scanned & edited
by kitsunebi